目次

分析篇……一七

綜合篇

第四章 CONTINUITY（康替尼迭）

第五章 MONTAGE（蒙太奇）

緒論篇

我不曾想摹繪自然，

我祇曾表現過自然。

——賽尙納（Cézanne）

緒論篇

第一章　研究對象與用語

技術與藝術

本書研究對象不是電影的機械及其技術，而是這機械技術手段在藝術創作上的意義，即電影的表現性能或表現力，它運用於創作上的表現技巧。

電影是近代工業文明的產物，不僅以高度的機械技術為基礎，同時也以技術和藝術的分工為特徵。就繪畫的工具說，畫筆，畫布，顏料，調色板等，都是畫家可能獨力使用來完成作品的。但在電影就不同，開麥拉，麥格洛風，膠片帶，洗印藥料器械等，這麼些複雜的機械的技術手段，要電影藝術家以一人之力來操縱運用，事實上不僅難能做到，而且勢必損及他的藝術創造的精力。於是在電影的實踐上，技術和藝術就必然分了工，在電影的知識方面，技術和藝術也分別以不同的鵠的

與領域發展着。因之，關於電影技術和藝術的研究，自應各有其專門的著述來處理。

藝術的本務在表現，藝術作家的本位的知識是如何運用技術手段的性能，以表現他的精神的觀感的世界。一張繪寫正確的畫，在技術上是可稱許的，但很可能意趣索然，在藝術上不能引起任何感興；同樣，一張聲音光線攝錄清晰的影片，也有看了仍令人感到沉悶厭倦的，雖然是美國的最高的技術水準，也不能挽救一張影片的表現的無力。在什麼地方存在着電影的表現力量？根據什麼樣的法則才得正確加以運用？解答這樣的問題是電影美學的知識，也就是本書所要從事研究的目的。

技術特徵：逼肖自然

進行電影表現研究之先，且將電影的技術上的發明和藝術上的發明作一比較；我們會發見兩者在追隨着不同的理想，成爲極有意味的對比。

電影技術上的發明可謂日新月異，但綜觀起來，這種種發明顯示着一個主導的傾向：即技術家努力的目標，乃在增進電影的模寫自然的能力，使電影所攝錄的，與實世界的事物儘量的「像真」。電影的前身照相，在複製自然形態的正確性上，原已非任何其他手段所可企及；在繪畫要通過透視投影原理來模寫正確的，在它只要通過光學和機械法則就可簡便地解決了。刺激電影的發明的，是

更進一步將運動也如實模寫的欲望；活動影片的問世不是作爲一種藝術手段，而是爲了這種模寫實物動態的玩意的新奇。從默片配聲到有聲片的種種發明，科學家煞費苦心的，是使說白的聲音與說話者的映像「同時化」，一如在實世界裏，我們既聽到同時又看到「眞」人在說話一樣；所謂全部對白聲片，便是在膠片所錄說白，能從片上人物脫口而出了。影片染色到所謂技術色（Techni-Color）的發明，更給黑白的電影開拓了模寫實物的天然色的性能。而立體電影的發明，則還想給影像的平面性，增加更高度的實物的體積感。

電影技術上企圖「像眞」地攝錄自然的努力是無止境的，科學還在不斷給電影創造更高度的「寫眞」的奇蹟。但要在此提醒的是：技術上的種種「寫眞」的發明，未必就是意味着藝術表現上的進步的。

藝術特徵：超脫自然

恰和技術上追隨自然的傾向相反，藝術的發明的主導傾向，是在努力超脫自然「寫眞」的狀態，使電影的手段能自由地表達非實在的精神的世界。格雷菲士（D. W. Griffith）發明「特寫」的手法，已被公認爲電影藝術表現上的最大貢獻；但回想當初的導演從來不敢把人物場景分解攝、

錄，因之格雷菲士把 Tennyson 的「Enoch Arden」插製爲影片時，爲表現 Annie Lee 等待她丈夫回來的殷切之情，用一個她的臉的「特寫」插入動作，這首先遭受監製人的反對，認爲是「不自然」的，難於接受的方法；當初的觀衆也一樣，剛接觸這種只見身體部分的特寫，相傳甚至有人驚叫：「他們的脚在那兒呢？」但終於這種「特寫」的反自然的表現魅力，戰勝了觀衆追求「像眞」的幼稚習慣。馬克。塞納（Mack Sennett）發現了開麥拉詭術的喜劇的手法，開創了所謂打筆趣劇（Slop-stick Comedy）的純粹電影的風格。他利用着「停頓運動」「慢運動」「快運動」「複攝」等詭術，使片中警士以反常的速度追逐俘虜，英雄極輕易地躍上快車或穿牆而過，胖子跳到百呎空中去，爆炸把人物平靜地輸送到樹頂上。所有這一切都不是現實世界能看到的，但作爲趣劇的技巧，自有着它的幻想的表現價值。初期的有聲片「Broadway Melody」（1929）里，整個鏡頭畫面上看到的映像是一個女的，然而聽到的却是她剛下車來就開走的汽車聲音，這里聲音與畫面表示各別的事物，是所謂「對位法」這有聲電影表現方法的發與點；這種聲音與映像的各別表現，也是和有聲電影技術發明的目標恰相反對的，試想當初科學家所苦心成就的，是讓我們旣看到映像又聽到它發音，現在藝術家的聲片原則，却是故意把映像跟它所發的聲音分解，以完成畫面與音的非「寫眞」地相補充的表現。狄斯耐（Walt Disney）的五彩卡通片，其中的彩色往往是隨着情緒

而變化的，燒酒下肚，皮膚從冷色轉暖色，北風吹過秋林，色調從金黃轉成冷青，這種反自然的色彩不妨看作色彩藝術表現的楷模，但在再現實物的天然色的影片中，這樣的色彩的魅力倒行而消失不見。

根據上舉種種事實，可知電影技術上所追求的，是與藝術表現上所應用的未必呼應的。技術上的「寫眞」性能的增加，不但未必增加藝術上的表現力量，有時卻甚至成爲後者的損害；例如默片時代發達成熟的視覺的表現技巧，由於聲片初期無原則地賣弄有聲對白，曾一度有被完全破壞之勢。彩色影片中實物的天然色的眩目，常常分散了觀衆對影片內容的注意。影片的高度的立體感，更使我們看畫面轉換時，發生彷彿被舉投過空中的生理感覺；如本書後面要檢討的，這種體積的增加，將使重要的剪接手段加倍困難，因之，幾乎總是有害無益的。

電影技術上的發明，不等到能夠非「寫眞」地利用於表現的時候，不但不增進藝術的表現力，且常成爲其障礙；不妨說整個電影表現的發達史，是如何從自然的「寫眞」狀態解放的歷史：這就是我們此後研究電影的藝術表現的時候，會一再加以證實的原則。

表現研究的着眼點

我們已經比較了電影在技術和藝術上的特徵：前者以接近實物的「像眞」爲理想，而後者則以超脫這「寫眞」狀態爲規範。爲什麼呢？這是因爲自然的「眞」的模寫，在技術家是終極的目標，但在藝術只是創作的素材，在前者「寫眞」的發明本身有着自足的價值，但在後者則非能改動自然的「眞」，就無從作自由的創造。可說正在這種和自然的「眞」絕緣的地方，才存在着電影藝術家的表現手法和藝術。

這準備知識，在電影表現研究上是有益的，它指示電影表現力的探究應從何處着眼的問題：電影的技術手段的藝術價值，是在它擺脫「寫眞」狀態，改變自然對象的可能性；這種改變首先見於它攝取立體物於扁平面的映像上，更明白顯現在由這些映像剪接成的構造上，前者我們就將在分析篇中探究，後者則是本書綜合篇的研究課題。

表現手段的初步識別

儘管研究對象不是技術機械而是藝術表現，或者技術的目的與藝術的要求不相一致，但機械或其技術爲藝術的工具或手段，表現技巧乃是根據這些工具手段的選擇而成。任何種藝術家都必須有關於工具的知識，任何種藝術表現的研究，都必須對於該藝術所使用的工具手段有個明確的概念。

因之在探討電影的藝術表現之先，檢閱一下它所根據的技術機械的成分是必要的，我們必須了解它們的名稱，性質，功能，以及在應用上的術語的意義。

整部影片（The Total Film），即所謂完全的片子，乃構成自：

映像影片（The Visual Film）即在銀幕放映給觀衆看的部分，以及

聲音因素（A Sound Factor），即由播音機再現給觀衆聽的部分。

A. 映像影片

a. 影片材料（The Film Material）

這是指開麥拉里的膠片帶。在洗印之後，這膠片帶或其拷貝就通過放映機。

1. 映像影片的機械法則　膠片帶上的像片——或稱「格」（Frames）乃以一定的時隔露光而接連攝錄的。當以每秒鐘二十四格速率放映於銀幕時，由於「景象的留跡」的原理，產生一種連續的幻覺。假若攝錄與放映的時隔速度一致，則所攝錄的與所放映的事物的運動速率也會相同。

2. 「快運動」（Fast motion）　影片通過開麥拉的速率，比通過放映機的較慢，因之事物運動在放映時就比拍攝時為快。

3. 「慢運動」（Slow motion）　影片通過開麥拉的速率，比通過放映機更迅速，因之事物

的運動在映出時，就比拍攝時爲緩慢。

4.「鏡頭」(The Shot) 爲影片的一部分，攝錄着物體，且在空間或時間上並無不連續的痕跡的。

5.「割脫」(The Cut) 原意爲割斷，引伸解作鏡頭，或從任何鏡頭到其緊接的鏡頭，並其間的刹那的轉換。

6.「剪接率」(Rate of Cutting) 乃由那些佔着一定的影片長度，從而一定的放映時間（放映速率實際上是不變的）的鏡頭的數目來計算的。當這些鏡頭長的時候，我們說剪接率慢，短的時候，我們說剪接率快。當那一定的影片長度進行時，鏡頭越來越短或越來越長，我們稱之爲「加速」或「減速」。

鏡頭到鏡頭的轉換，除用「割脫」外，還可用其他手段：

7.「化」(The Dissolve) 次一鏡頭之現於銀幕，彷彿是從前鏡頭之下顯露，逐漸清楚起來的，那前一個鏡頭，於是逐漸模糊，而至消失。依照這過程所佔的時間，「化」稱爲快的或慢的。

8.「劃」(The Wipe) 前一個鏡頭剝去，展現第二個鏡頭，彷彿這後者是預先放在前者

之下的。「劃」可依照它們的出發點或方向，區別爲左的右的，向上的與向下的，許多別的種類可依此類推。

9.「淡入」與「淡出」（Fade in and but） 第一個鏡頭的光度減至零點，而在這上面第二個鏡頭的光度升至其正常的强度，這過程的第一部分稱作「淡出」，後一部分稱作「淡入」，假若所佔時間特長，則稱作「緩淡」（Slow Fade）

b.開麥拉（The Camera）

鏡頭的構圖決定於如下的因素：

1.「開麥拉位置」(Camera Position) 指對向着對象注意的中心，把開麥拉安放的位置。

2.「開麥拉角度」（Camera angle） 開麥拉透鏡軸心綫與對象隱含的水平綫之間的角度。若毋需高度的正確的說法，則這用語也包括前者。

鏡頭的構圖若是固定的，則可描寫如下：

3.「遠景」（Long shot） 鏡頭對象明白地遠離着開麥拉，「中景」（Middle shof）與「近景」（Close shof），以及其他類似的用語，都無非表示這種距離上的遠近的差別。

4.「空間特寫」（Spafial close-up） 用開麥拉里的光學的或機械的手段，把單一的對象

物撮大至其正常的大小以上。若無意義含混的危險，可常將「空間」這詞省掉。

5.「時間特寫」(Temporal close-up)　應用「慢運動」，把一種運動的重要部分捉住，使之比該運動的其餘部分明顯。

鏡頭的構圖，可藉如下的手段而變化：

6.「移動」(Tracking)　開麥拉整個地追從或移向它的對象。

7.「迴轉」(Panning)　開麥拉在一直軸上迴旋，巡迴攝錄它的對象。

8.「仰俯」(Tilting)　開麥拉迴旋在與其光軸成直角的水平軸上。

c.幻像(Illusion)

這是使影片從事物的寫真狀態脫離獨立的手段。1.與2.在影片是最重要的兩特徵的，因為它們用不是純粹空幻的手段來達到虛構的目的。

1.「電影的空間」(Filmic space)　地點上彼此不同的鏡頭，假若它們不包含任何識別地點的標誌，可連結成一新的空間。這結構的方法叫作「關係剪接」(Relational cutting)。

2.「電影的時間」(Filmic time)　應用「快運動」，「慢運動」與剪接，影片對象所關係的時間經過，可在導演的控制下有着相差懸殊的各種速率。

3.鄧寧或修夫坦法（The Duaning and Schufftan processe）　光學的手段，可把實際上彼此距離遠的東西，以可見的關係固定在單一個鏡頭內。

4.背景放映法（Back projection）　爲完成同上的目的，可把以前用影片開麥拉攝錄的場景，從後面放映到一銀幕上，這場景現在就成爲另一個開麥拉對象的部份（例如，通過客車的窗的景象）。

d.說明（Descriptin）

文字的手段，用以表示影片的企圖，動作或製作情況的。

1.「信用字幕」（Credit titles）　攝入鏡頭的文辭，在影片的開始部分，表示它的標題，製作人員與演員的姓名的。

2.「連續字幕（Continuity titles）　插在影片內的文辭，用以記錄說白或解釋動作的。

3.「分裂字幕」（Split titles）　連續字幕，其中語句分裂爲幾個鏡頭的。

4.「運動字幕」（Moving titles）　連續字幕，擴張，收縮或以其他方式在銀幕上面移動的。

5.「條片字幕」（Strip titles）　沿着畫面下邊疊印上的文辭，常用以翻譯外國語的對白的。

B.聲音因素

a. 聲音（Sound）

伴隨着映像影片出現的說白（Speech）自然音（Natural sound）

1.「寫實用法」（Realistic use）　噪音或自然音與發這音的映像同時出現。

2.「選擇用法」（Selective use）　聲音與發這音的映像可自由地交替出現或保留省略。

3.「註釋用法」（Commentative use）　用一種噪音對映像影片的動作作說明或註解。

4.「聲調用法」（Tonal use）　說白，往往是觀衆不懂的語言，以純聲音的價值使用，不管它的意義。

c. 音樂（Music）

伴隨着映像影片的樂曲，不管是現成的或特製的，底下的用法當在一部影片里，同時地或相繼地使用，當然也可單獨存在。

1.「模倣用法」（Imitative use）　樂曲模倣自然音，或說白之聲調用法。

2.「註釋用法」（Commentative use）　樂曲担任着旁觀者的角色，在映像影片上作註解，往往是諷刺的。

3.「感染用法」（Evocative use）　伴奏的樂曲發揮它的最充分的正面價值。靜默與聲音

都經斟酌安排。主導旋律蘊着代表人物的情緒的作用，幫着映像影片啓示人物的內心。

4.「對比用法」（Contrastive use）　並不單獨存在，而跟2.與3.連結着的。樂曲與映像影片對比，從而可提高後者的效果。

5.「動力的用法」（Dynamic use）　音與像在動力的節拍上相應，使影片的剪接的節奏强着。

C. 整部影片

a. 構造（Construction）

從分別攝錄的小單位（鏡頭，聲帶斷片）綜合成較大的單位（影片系列，段落）。下列各項將在綜合篇中說得更明白。

1. 系列（Series）　接連的一聯鏡頭，形成像與音的一整個的節奏的。

2. 段落（Sequence）　一聯鏡頭形成從屬於全片的一個觀念或意旨的單位的。

3.「康替尼逸」（Continuity）　美國稱分鏡頭脚本為「康替尼逸」，原意是「鏡頭連續表」，但現在作為一種構成方法的專用語。這是把分解的鏡頭接合，使彼此在時間空間上，發生明確的或緊密的關聯，用以保持所敍寫的事物的線索的。

4.「蒙太奇」(Montage) 又一種構成方法的術語。把不同的鏡頭(系列，段落等)接在一起，使前後鏡頭(系列，段落等)的觀念或感覺之間，發生對立或衝擊作用，因而在觀衆心理，激起另一種新的觀念或感覺。

b.效果(Effect)

底下的用語，乃牽涉影片所產生的或觀衆所感受的效果的。

1.「感動調子」(Affective tone) 總的心理變化，其產生或是從幾個鏡頭，系列，段落或全片，或是從它們裏面的某個個別的因素。

2.「感動因素」(Affective factor) 整片里某種可分析的成分，能夠產生「感動調子」的。

3.「剪接調子」(Cutting tone) 「感動調子」：完全由於剪接率以及韻律蒙太奇(均詳後述)的運用產生的。

4.「內容調子」(Content tone) 從鏡頭對象的成分產生的「感動調子」，這些成分爲線條，構圖，情節里的意義等等，這些成分都是產生「內容調子」的「感動因素」；至於內容與剪接，則是產生「感動調子」的「感動因素」。

分析篇

藝術家以石塊，木材，銅塊及彩色來說話，正如詩人以他的文字來說話一樣；藝術家使他的思想成爲可以看得見的東西，而並不用語言爲之媒介。

——里德（Herbert Reed）

分析篇

第二章　鏡頭的表現技巧

分析與綜合

任何藝術製作都不外是現實素材的分析與綜合，這是因爲凡藝術都是「現實的部份的再組合」(H. Thine)，換句話說，都是較小單位的表現（作家直接採自自然對象的）再組合爲較大單位的表現（通過作家的想像創造的）。因之電影導演在創造作品的時候，總是在不斷分析他的現實素材成爲部份（其最小的單位是整個地攝錄着對象的鏡頭），同時又在綜合這些部份成爲較大的構成單位（鏡頭的系列，段落，或影片全體）。

當然分析是適於影片構成的分析，分析而來的部份，不是任意從現實取來的，而是符合導演所需效果的現實的形像。另一方面講，綜合是利用着部份的效果的綜合，是從部份的情的知的單位，

綜合成某種藝術的意象，表示着他對現實的某種觀感的。因之綜合決定分析，而分析也決定綜合。當影片在導演者腦中形成的時候，這分析與綜合的過程是難於分解的，但爲了敍述的方便，我們要把這兩者分開來探究。

代表電影的分析工作的，是從現實攝錄的鏡頭畫面與聲音因素，這兩者是要分別在本章與第三章里探討的題目。

鏡頭的表現力

我們的主要的課題，是探究電影的表現力。因之在本章中首先要解答的問題，便是在這映像影片的單位（鏡頭）上，是否也存在着電影的「獨特」的表現力量？這里說：「獨特」的，便是指不用電影的手段來攝錄便不存在的表現力，凡攝錄的對象本身的表現，如自然美或演員的表情之類，都不在研究範圍之內。

映像影片爲電影的最基本的部份，其最小的單位是鏡頭。在電影的原始狀態，這只被當作活動事物的「寫眞」，因之是並無任何藝術的意味的。有人甚至根據這種狀態，根本否定電影有成爲藝術的可能，以爲這只是把自然對象機械地攝錄着，很少有加以改變或賦與藝術形態的自由，其作爲

藝術手段的地位，絕不會超過所謂準藝術的攝影以上的。

但這種活動「寫眞」，終於由美國格雷菲士等人的開拓，日益完成爲豐富而成熟的表現手段。其改變自然或加與藝術處理的自由，雖不能與繪畫相比擬，但至少已經超越準藝術的攝影而上之；因爲攝影的表現是孤立的，微弱的，但電影是多數鏡頭的連續的存在，電影畫面的表現效果已不是單個攝影的，而是無數攝影的效果的累積。

研究線索：歧異

要考察電影鏡頭的表現力並不困難，如上所述像「眞」的地方是技術家的成就，反「眞」的地方却是藝術的意匠的所在；因之只須把所攝的自然對象與完成的映像比較，把前者的實際印象與銀幕所傳達的印象之間的歧異，作爲探討電影作者的藝術的線索。

從這樣的考察中，我們將會發見電影鏡頭實不僅模寫着自然對象，而常是在賦與對象以種種歧異的因素的，不管這種賦與或出於導演者的設計，或只是偶然的無意識的存在。就歧異的程度，我們可把歧異因素區分爲三類來探究：

第一類的歧異，是彷彿附於對象，並不損及對象的現實形態的。

第二類的歧異，是直截改變對象，顯然地歪曲着對象的現實形態的。

第三類的歧異，則是根本代替對象，利用其他事物的印象，間接表現着對象的性質的。

附於對象的歧異

映像比起自然對象來有一種經常存在着的歧異，這並不與對象形態有什麼顯著的不同，在觀衆欣賞的當時也並不意識到，因而彷彿是附於對象的一種存在，在潛移默化之中影響着觀衆的心理的。

要辨識這種歧異，只須想像同一事物，在實世界和銀幕上給我們的印象，有着怎樣比較上的不同：我們對事物的距離與方位，在實世界的一般情況下是正常而不變的，但在銀幕卻忽而迫近忽而遠離，時而正面時而側面；我們對事物的視野，在實世界裏是游移不定，周圍模糊的，但在銀幕上卻常被強制固定於一點，有畫面邊緣作着界限；事物在實世界裏，既有色彩，也有光影，這些本身都是自然的存在，但在銀幕上，除了是彩色片，畫面只有着黑白二色，而這些色彩光影卻可以是在導演的控制下設計成的。事物在實世界是「三次元」的，（即線，面，積）有着立體的深度的，但在銀幕只是平面的投影，僅具有立體的透視的幻覺；以上是事物在靜態上的比較，若從相反的方

面來看時，事物實際是靜止的，在銀幕上却運動着；事物原來在運動狀態的，到了銀幕上却往往給固定在一定的視野內，又或被停頓在某一個靜態中，再或者給改變着快慢的速度。現在我們要把這類的歧異逐一論述，探討它的發現性能，它利用在藝術表現上的技巧。

附以遠近——開麥拉距離的技巧

在一般的情況下，譬如看舞台劇，觀衆和所注視的對象之間，經常保持着固定的距離，但在看電影的時候，實際是由開麥拉鏡頭代替着觀衆的「眼」，這開麥拉「眼」與對象之間的距離可以自由伸縮，從而映於銀幕的對象也就可能有種種遠近大小的變化。

由開麥拉距離而起的這些歧異，通常是依它接近人物對象的程度，用如下的術語，代表着：

「特寫」（Close up）——簡寫爲 C. U.，指最貼近的距離，例如鏡頭畫面上只見人物頭部；

「近景」（Close Shot）——簡寫爲 C.S.，在人物或稱半身 Bust，指貼近到這樣程度，要在人物，則鏡頭畫面上只顯現腰部以上；

「中景」（Medium Shot）——簡寫爲 M. S.，在日本或稱之爲「七分身」，這表示要是攝人物，則在鏡頭畫面只顯現膝部以上；

「全景」（Full Scene）——簡寫爲 F. S.，一如看舞台劇時的距離，在鏡頭畫面上可看到人物的全身；

「遠景」（Long Shot）——簡寫爲 L. S.，這是指更遠的距離，通常用以展示風景或建築物的。

以上的分類用語是作爲鏡頭的通用名稱來使用的，其中最重要者爲「特寫」，其他種種鏡頭不妨看作是「特寫」遠近的引伸，因之這里以「特寫」爲中心，來研究這種距離上的歧異在電影表現上的意義。

「特寫」——顯豁作用　把實際事物或某細部放大映現於銀幕，不待說是使這事物或細部特別清楚明白了，這是「特寫」的最原始的機能；顯豁作用；其使用目的在指示觀衆易於忽視的或應加注意的。在這顯豁作用上使用的特寫技巧有如下述：

介紹景物的「特寫」　Edwin S. Porter 的「美國救火員」（The Life of an American Fireman），爲電影史上第一張故事片，在它的第一景就是紐約火警箱的近景，這不妨看作最早的介紹景物的「特寫」；在此後的電影中，用「特寫」介紹劇中事物，已經成爲最習用的手法，例如「野孩子」（Wild Boys of the Road）片開端：

淡入一張招貼的「特寫」，上面寫着「第二學年懇親會——」，這是用來介紹故事是從學校生活開始的。

較複雜的是與開麥拉移動連用的，例如：

「某禮拜日午後」，最初的劃脫：

淡入排列着的齒的模型，開麥拉推進而成爲「特寫」時，便是在齒模型中築着巢的小鳥——這悠然的鄉村牙醫生家的情景就給生動地介紹着——開麥拉繼續推進迴轉，現出房間，開始聽到歌聲。

這種介紹的「特寫」，未必用在影片開端，也有雜在事件進展中途的：

「Cynara」片的開端：

（俯瞰）：從旅館的洋台看到拿破里港的遠景——旅館大門——化入

（特寫）：裝載着行李，聽到脚夫的話：「行李要搬上船去嗎？」開麥拉後退，看到男主人公，然後是僕役，成爲全景，前者拿出一張照片來，接入

（特寫）：照片，克萊曼西（主人公之妻）

描寫心理的「特寫」　這是「特寫」正式展露它的藝術性的用法，稱格雷菲士發明「特寫」，便無非是指他最早發見了這種特寫說的。在他以前電影要描寫人物的心理時，就只知在該人物的場

景中，複印上一頁較小的圓形畫面，顯示着他所關切的對象。格雷菲士在根據「Jack London」著「Just meat」攝製的一張短片中，却把這種笨拙的所謂「Dream ballons」的圓形畫面廢止了，他大胆地替入一個比較貼近演員的拍攝的鏡頭，使人看清演員的默劇表演，了解片中兩個賊的內心。格雷菲士這次插入的，其實還只是個「全景」，但這之後他就正式使用臉的「特寫」，如在上章所述；於是描寫心理的「特寫」就成爲他的獨到的手法。例如在他的巨作「黨同伐異」（Intolerance）中，有着許多大「特寫」（Inge Close-ups），用臉，手，或物體等來描寫並深化場面的含意，而以前依賴於默劇表演的傾向，現在也減至最少限度了。片中 Mae Marsh 的絞鈎着手的大「特寫」，暗示她在丈夫受審判時的痛楚，是最足表示這種「特寫」的描寫用法的演進的。

「特寫」的描寫用法，是無聲片中重要的手法，但即在今日聲片時代，因爲隨伴着音，其表現的情趣也就愈加細膩，例如：

「春江花月夜」（Das Liederner Nacht）：

姑娘們由曼茜爾率領，準備在劇場中攷起啝子，以妨害歌唱家費莱羅的演唱，但到時爲費莱羅的卓絕的歌聲所魅惑，不知覺間將提在手裏的啝子掉落了。這掉落的手的「特寫」，跟姑娘們臉的「特寫」交錯，作成出色的效果。此時歌唱家的聲音，更加聽得明白了。

「特寫」的顯豁性用於介紹描寫的時候，要謹防過於露骨，不然就常陷於「特寫」的濫用：舞台人常常指摘「特寫」，以為演員必須以微妙的運動與停頓，來吸引觀衆注意於重要的小物件，但「特寫」却恰是幫助演員躲懶這種責職的笨方法。這批評是值得考慮的，特別是在根據舞台劇攝製的影片中，一般導演都想露骨地傳達他的意思，使腦筋最呆笨的觀衆也都覺察，於是「特寫」便成為最好的表白手段，用來到處給觀衆指點場面的重要細節。但這是一種笨拙的表示法，須知最精妙最深刻的印象是不說明而只溢露在角色之間的神情反應，其含意只可讓觀衆內心領會，若露骨地物質化則就被破壞無遺。當然這只是個警告，並非完全否定「特寫」的這種功能。

「特寫」——強調作用　現在我們要說到「特寫」更深刻的性能。「特寫」鏡頭，等於使對象在距離上特別貼近觀衆，因之使對象在觀衆的印象上起強烈的嚴重迫切之感，這就是「特寫」的強調。正如上述的「特寫」的顯豁作用可強制觀衆注意的方向，「特寫」的這種強調作用可以強制觀衆起深刻的劇烈的心理活動。利用特寫這種性能的技巧，有如下述：

暗示的「特寫」　這是用一個事物的「特寫」，致觀衆對之起深刻的思索，因而感知這事物所暗示的整個事件，較之直接詳細表出這事件既簡便又有力，簡單的例為：

「市街」（The City Street）：

流氓羣爲了爭麥酒買賣的勢力範圍而殺害對手。爲表出在河邊殺害，作了如下的暗示：

河岸，夜。

（全景）（俯瞰）從河面下方漂來的帽子。

（特寫）帽子，上有姓名縮寫：R．Z．

（全景）（俯瞰）漂流的帽子——後退，帽子向右手河岸流去，麥考衣的聲音（畫面外）：

「不壞！」

（中景）蒲拉甚與麥考衣，靠在河岸的欄杆上窺視着，笑。

這裏用說白與帽子的「特寫」，就把帽子的主人公被殺的事件交代明白了。

再舉個暗示的「特寫」的例，這是與移動鏡頭運用的：

「Der Traumende Mund」：

裴克納飾演的妻子，一面愛着患病的丈夫，同時也忘不了另一個男子，現在到旅館來，找她的對手提琴家：

旅館之一室。

關門的一面出現米哈爾（迴轉），來訪的茄琵（裴克納飾演的妻）站着：「阿！茄琵里來

（茄琵的暱稱）！」兩人擁抱——（化）

鋼琴的所在——（特寫）落在床上的茄琵的一隻手套，

（迴轉）鋼琴上的另一隻手套，

（後退）房間全景——在畫面上聽得男的說話：「我們馬上旅行去吧！我一定要使你幸福。」

這裏不直接表示兩人的擁愛，卻用倉皇地脫棄了的手套，加以畫面外的說白，把兩人情形暗示着。

利用「特寫」的强調的更重要的技巧，則爲：

主調的「特寫」　這是在人物行動或場面發展中就其本質的主導的東西加以特寫强調，從而把這人物這場面的主調或主題暗示出來的方法，簡明的例爲——

「血肉的生物」：

最初的鄉下的景：表示主人公A的兒童時代，爲了跟富家兒打架佔了勝利，雖然自己的方面并沒有錯，他父親還是對人家賠不是。

（特寫）A，聽得父親的卑屈的聲音：「請寬恕吧！」更激起强烈的反感。

於是兩個鏡頭之後——先是父親向富兒母賠不是的「中景」，

（特寫）A，略看父親方面，悔恨似的，忍着性子離開二三步，

接着：富兒母的「半身」，

父親的「半身」，

父親，A，富兒母的「中景」，

其次是以上三人一同的「全景」，

富兒的「全景」，

接着：又成A的「特寫」，舉拳威嚇富兒，

富兒的「中景」，

其次，「全景」，

由「全景」迴轉而寫出的「近景」，

父親與A的「半身」——起還入「全景」，其次是半身的A悔恨地哭着，向門口走去，出。

這例子中可注意到：在敍父親與富家人時用「全景」，「中景」的鏡頭，但A的悔恨的心境，在突然緊張的時候，則用特寫來强調，A的特寫，是擔着表示這場面，這人物的主調或主題的任務的。這例之後，還有A在家跟父親說話至於爭論等場面，這主人公少年時代的全部場面，都是用這

A的特寫來牽引，把它作爲主調或主題來貫串，成爲其後的發展的重要的伏線。

「特寫」之强調爲主調主題的，在多數的場合是人物對象，但也有爲人與物之間的關係的：

「莫拿里札的失蹤」（Mona Lisa）

主人公佩爾吉耶，到美術博物館里來修理莫拿里札畫像的鏡框，工作的時候：

（全景）莫拿里札畫像，佩爾吉耶解開鏡框，

（特寫）凝視鏡框的佩爾吉耶

（特寫）莫拿里札的臉

（特寫）佩爾吉耶

其次的場面爲女看客們談着關於莫拿里札爲想思而自殺的逸話等，這樣就使佩爾吉耶與莫拿里札的關係發生强烈的印象，

（中景）佩爾吉耶裝架鏡框畢，拭玻璃。

（半身）佩爾吉耶，吹氣於玻璃上，

（特寫）莫拿里札之臉，吹氣的佩爾吉耶之口，

以上的鏡頭旁邊有美術博物館的管理人關於莫拿里札的說話繼續着，

像這樣逐漸把兩者的關係極有力地強調起來，進而是——

街，河畔，

（全景）分店，佩爾吉耶走來站停，

（中景）在佩爾吉耶的左手方掛着「莫拿里札」畫像的模寫，

（半身）佩爾吉耶望着它，

（特寫）「莫拿里札」的模寫

（特寫）望着的佩爾吉耶

（特寫）「莫拿里札」

（特寫）佩爾吉耶

（全景）佩爾吉耶向分店的女夥計買畫

（中景）佩爾吉耶看着那畫（此景全部音樂）

這樣，這「莫拿里札之失蹤」開場的畫與人的關係，就被極強烈地描寫着，這兩者之間的關係是這場面的主題，並作為其後的事件的開始的。

為要強調，「特寫」不能太長，也不能太多。在其他調子較弱的「中景」，「半身」等鏡頭之

間，插入儘可能短的「特寫」最有效果。事實是「特寫」只是在配合「近景」，「中景」，「全景」的時候，方能顯出其强調的效果的，這里我們要在比較上把這三種鏡頭考慮。

「半身」或「近景」　這一種距離的鏡頭，大都爲着和「特寫」相同的效果而使用。在不得不說很多的劇詞的場合，又在說白極激烈的場合，若用「特寫」則過份强烈，就可用「半身」或「近景」。

「中景」與「全景」　這兩者則有着和「特寫」「半身」不同的任務，默片時代，有插入字幕的必要，爲了使說白字幕明白是誰說的，就比較要多用「半身」和「特寫」，因爲「全景」「中景」中一有幾個人物，就弄不明白說白確實由誰而發。但在有聲片中用「全景」「中景」時，即使景中人物很多，若相當近則絕不致認不出說話者是誰，從而人與人之間的動作，就有在寬廣的畫面上表現的便利，而在聲片中，也就應特別避免「半身」「特寫」的濫用，把這兩種鏡頭節省下來專作强調用。因之，聲片中許多會話與動作，就輪到用這「中景」和「全景」的畫面來表出了。茲再續舉一個特寫的主調用法的例，請注意這里的特寫如何與「半身」「中景」等巧妙地並列着：

「小婦人」（Little Woman）：

自紐約來的蜀（凱塞林・赫本飾）在室內，

（中景）蜀做着針線，插入教授的鋼琴聲，

教授之室——（中景）裴阿教授歌唱着，

（半身）教授在唱

（特寫）蜀含淚聽着

（中景）蜀一面聽着，站起來走過去，

（中景）教授唱着，蜀進來，坐下聽，

（半身）教授唱着，

（中景）教授，看見蜀：「呀，晚安！」蜀：「阿，請別打頓，」

（半身）二人（經過一段會話後，教授開始把歌教給蜀，又說了些話。）

（特寫）蜀從全景右手鑽入畫面，教授也於其後從前景右手出現，她給他縫鈕扣，下。

在這例中，最初教授之歌與蜀的特寫呼應着，含意頗深地描寫了兩人之間的關係，在最後則用兩人的特寫把兩人感情融洽的開始暗示着，作爲這場面的主題留結在畫面上。

「遠景」　在有聲電影里「遠景」鏡頭似已不多見，這是因爲在遼遠的景里是難於配上音的效果的，但在電影的開始，表示地域或自然景象的展望，則「遠景」還是必要。這是純就寫實的應用上說的，其被利用爲藝術表現手法，則也不妨看作自格雷菲士始。電影早期「當夢娜」（Rom

oua）片中有着極遼鏡頭（The extreme long Shots），這是格雷菲士用來表出廣漠的，遼遠的景色，目的在強調景的空間，并作爲强調近鏡頭的戲劇的酵素。

鏡頭分類種種　「特寫」，「近景」，「中景」，「全景」，「遠景」，是現在常用的分類法。對象距離上的區別，有比較簡單或更加詳細的，不妨說電影藝術技巧愈發展，則此種鏡頭遠近的分類也愈趨繁複。把電影早期格雷菲士所攝影片的台本來看時，常只區別爲「特寫」與「大景」（Big Scene），若用現在的分類術語，則當時所謂「特寫」，也一定包括「半身」或近於「中景」的鏡頭，而所謂「大景」，則不妨看作包括從全景到遠景的，可知當時許多技巧雖已實際使用，但尚未加以詳細類別。但若把今日美國的攝影台本來一讀時，則有着比我們常用的區別更詳細的分類，可照由近而遠的程序列舉如下：

「大特寫」——Big C.U.，例如眼的「特寫」，「特寫」——C.U.，同前述；「半特寫」——M.C.U.，胸以上的「半身」；「近景」——C.S.，同前述；半近景——M.C.S.，齊腹部的「半身」；「中景」——M.S.，同前述；「半遠景」——M.L.S.，約同前述的「全景」；「遠景」——L.S.，同上述；「大遠景」——Distanse Shot，展示遠山或遼遠的景物的。

附以方位——關麥拉角度的技巧

開麥拉拍攝對象的時候，可取着各種的角度，換句話說，可放在它的各個方位來攝影。開麥拉可正對着對象，對之成縱的位置，或從側面對着對象，對之成橫的位置，或自下方對向對象，取向上望的仰攝的角度，或自上方對着對象，作往下看的俯瞰的攝影。這縱橫俯仰，還只是一般的區別，自縱至橫，或自上至下之間，實際上包含着無數的方位與角度，可想見對象的位置的差別的繁多與微妙。現在我們來探究這種方位上的歧異，在電影表現上是怎樣利用的？

代表視線　開麥拉角度給與對象的方位，其最原始的功能是用來代表人的視線，寫照人物所見的景象。例如正面或側面對着對象的攝影最爲普通，用以代表一般人所取的正常觀點，朝上或向下對着對象，代表觀衆或人物的仰望或俯瞰，以便眺望寬廣的場所，或瞻望高處的某物。但這樣的寫實的功能，在我們的表現研究並不佔重要的地位。

表顯中心　代表普通視線的功能的進一步，是代表藝術家的視線，即利用開麥拉的方位來選擇對象的重要的方面，表出鏡頭對象的中心點。關於這功能，安海衣姆(Arnheim)說過如下的話：

「決定攝影角度既爲電影導演之義務，則他就有權力去選擇他所容許出現於片中的，去隱藏他不願表出，或不願立刻表出的——去強着或給中心位置於他認爲重要，然其本身在場面里很可能顯不出重要來的事物——（導演可成就這一切）毋須干涉實物本身或以任何方式變化它們。」

暗示情趣　開麥拉角度的又一種功能，是附映像以相當的方位，從而給這映像以某種情趣或態度。每種角度都有着不同的情趣價值，玆分別說明並示用例於後。

仰攝　開麥拉從下往上攝，可給被攝對象以居高臨下之勢，附以崇高的或壓倒的情趣；這類銳角度的技巧，在蘇聯片中最爲常見，因爲是最適於表現權力的人物或激昂的行動的；例如彼得大帝的英姿，夏伯陽的挺進，在新聞片上則是檢閱台上的元首，都常使用着這種攝法。

俯瞰　就俯瞰攝影說，則恰與前者相反，可給對象以卑下的孱弱的感覺。例如愛森斯坦（Eisenstein）的「震動世界之十日」片中，有着描寫克倫斯基的性格的場面：他傲慢地走上冬宮的石階，中途在一個手執花環的大理石像下停步，原來他正在自比凱撒大帝。但導演者却用俯瞰鏡頭從上往下拍攝，使自比凱撒大帝的克倫斯基顯得身段矮小，變成軟弱卑微的人物。

橫位置縱位置　開麥拉對於對象取橫的位置，則令人起明快之感，若對象是兩個人物，則兩個人就都充分地看清楚。若是取縱的位置，則可令人起深遠或嚴重之感。若對象是兩個人，一個從正面對向開麥拉，另一個取對向前者的位置，則常用以表示兩人吵架，或者前者爲後者所威脅；有時還後者的動作以背面與焦點外的詭術來攝取，這樣就使光線模糊而獲得緊張的效果。

「開麥拉角度的選擇」，Paul Rotha 說：「是不容有遲豫之餘地，或甚至有見解上的差異

的。要是形象及其在情節關聯中的情趣為劇本規定明白，則開麥拉可安放的位置只有一個，只有在這位置上才得使這鏡頭最能表現所需要的情趣」，這樣絕對的見解是有商權的餘地的。只在賦有無限的超人的敏感力的人，才真能辨識無限微細的開麥拉位置的變化所引起的情趣上的差異，在實際的普通人總有一定的限度，在這限度內開麥拉怎麼放都可以，並不能看出有何差別。才能弱的導演只要開麥拉大概地安放妥就滿意了，但比較能力强的就會爭辯那些位置是否不錯誤，可知在角度的決定上，好的導演總不免和較弱的導演起爭論的，若再加後者常誤解劇旨，則爭論之點更為複雜。進一層說，則即使導演的能力相等，而且兩人也同意劇中所應造出的情趣，但仍會在兩種開麥拉位置的比較價值上起爭論，例如一個許會發見當前景中某物有象徵的重要性而企圖强調之，但另一人頭腦更偏愛寫實者，則就會以其多餘而隱沒之。於此可見開麥拉位置的爭執，不僅會當然發生在氣質相似才能不同者之間，且會更激烈地發生在氣質與才能都不同的導演中。雖說事實上有一個最適於表示特定情趣的開麥拉位置存在着，但普通人欲加以正確決定或使之無可爭論是做不到的，除非他與他的批評者在每一點上都相同，這是任何環境下都無從實現的條件。我們的結論是，安放開麥拉並無確切不移的標準，在各人的趣味不能齊一的前提下，開麥拉角度的選擇只能聽諸自由。但這選擇的自由，也就是附對象以氣質與性格的種種色調的自由。

附以畫面——構圖，銀幕形式

André Levinson 指出，使自然構成一畫面，安置這自然於一畫框而提供一種誇大的透視，這就立即使影片不止於爲僅僅眞實的模倣了。安排這自然對象的位置及其明暗關係，使在銀幕的框子中構成各樣的畫面，這就是電影藝術賦與對象的又一種歧異。電影畫面當然不是通過構錄色彩自由作成，而是通過開攝拉與光影來顯現的；故電影構圖的決定要素爲實物對象的配置。但繪畫上構圖的集中，均稱，變化等原則，仍可作爲電影構圖的原則來運用。

安置重點　電影構圖的最原始的機能爲安置重點，對白聲片中常將說話人物放在畫面中心是最常識的，故意使建築物的投影成三角狀，於是把所要强調的人物安置在這三角尖端，爲較具匠心的一例、

表示氣氛　還是構圖上更重要的任務。蘇聯「生路」等片，常以廣大的空蕩作爲畫面的大部份，用以襯出人物精神的氣氛。劉別謙（Ernst Lubitsch）創造一種新的大場面（Spectacle），不是羣衆場面的，而是空間構圖上的，例如寬暢的，光亮的地板，巨大而高的柱子，長而寬廣的帷幔，高聳的門，大樓梯——凡此都產生一種廣大的深遠的感覺。

靜的構圖與動的構圖　構圖技巧運用無窮，但愼勿專顧畫面的靜態而忽視了電影畫面在隨運

動而變化，在隨鏡頭的轉換而變化的事實。這就是說不僅要注意畫面內的動的構圖：例如銀幕上看到遠處開來汽車，瞬息擴大充塞整個畫面，這種衝撞過來的强烈的印象，可認爲是無數靜止的畫面「格」的構圖造成的；同時還要注意畫面「割脫」變換中的動的構圖：例如在格雷菲士的大作「重見光明」(The Birth of Nation)，我們看到個別的士兵的鏡頭接齊含有許多士兵的鏡頭，造成數量對比的效果；又，一批士兵擁過銀幕左方，接着是另一批士兵擁過右方，藉以深化鬥爭的情緒。靜的構圖與動的構圖，在導演中各有偏重使用的。例如馮・史登堡(Von Sternberg)偏重前者，馬文・萊洛衣(Mervyn Le Roy)則偏重後者，但作進一層的觀察，則可知這種偏重常由於題材的性質：凡着重地方色彩或時代氣氛者偏重畫面的靜的構圖，因爲在這些影片中，靜止的風物常演着重要的角色。反之，時地不重要，以戲劇的發展爲內容者，則就偏重畫面的動的構成了，因爲這里的重心勢必放在人物的運動上，周圍的風物的美常是第二義的。

銀幕形式問題　正如畫的構圖與畫幅有關，探究電影的構圖也就不得考慮到銀幕的大小的問題。鑒於構圖的重要，給銀幕以最好的形式自屬急需。美術家選擇畫幅是自由的，可能從無限寬闊的橫幅的淺雕，到垂直高聳的縱幅的哥帝式窗。西方繪畫中容許高度與長度的種種不同的比率，通常是從一・六與一之比到一與一・六之比，但在電影，每個圖的比例必須相同，其大小必在一定放

映時間中始終一致。一九三〇年銀幕形式問題曾一度在好萊塢提出過，當時所爭論的是闊大影片應否普遍採用。這終以經濟立場而遭否定，當時發見破格高大的影片所可能增加的觀衆數量，不償大批電影院改裝闊大銀幕的耗費。於是這題目就擱置而無人顧問，直至愛森斯坦發表了一篇論文，尖銳地檢討了銀幕形式的美學的心理的方面。這里且摘錄他的見解的骨幹，詳細請參照「特寫」雜誌一九三一年三月與六月號。愛森斯坦叫人注意，目前垂直的構圖雖無可能，但他在「人」的發展上演着重要的脚色。卑賤總是用低下與爬行來代表，就是「底」與「低」這兩字，在現代雖轉喩各別的意義，也實在是指水平的意思。和這對比，當成爲直立的人類的時候，人就獲得了個新的立足點，他的進步總是「更高」，他向上天瞻望上帝，表示他的向上心在哥帝式的天穹，尖頂以及窗的建築中。到了新的工業文明時代，他表徵着唯物的精神在工廠煙突，摩天樓以及橋塔之中。

但垂直雖佔統制地位，水平的懷憬也並未絕滅。地平線，平原與延亙無際的海面，仍惹人眷戀，使人回想到解脫了現代生活的忙迫與速度的世界。爲解決這矛盾，愛森斯坦建議用方形銀幕，在這里面可自由作成垂直的或水平的構圖。

要注意的是，這並不是機械地隨意方框的邊緣，去造成時而垂直，時而水平畫面的意思。隱沒的黑暗邊緣，變動時就會像鏡框架子似的，經常的給觀衆意識到，這將分散觀衆對劇的注意，因而

是得不慣失的方法。垂直或水平之感，可由方框里的內容構圖作成，即使不顧方框邊緣的隱現，也可同樣獲得效果。

還有一說，即銀幕只稍偶然的擴大一下，也許可增強戲劇的效果。但在這場合重要的是兩個鏡頭映像比較上的大小關係，因之用特寫無疑可更輕便地收獲此種效果。除非有必要以較大形態表出同量的內容（或以同大形態表出較多的內容），則用擴大畫面法是不合理的。所以我們的結論是：方形銀幕在電影是有價值的，但擴大畫面則除了賣弄新奇就別無其他代價。

附以光影——照明的技巧

電影初期，照明對象的是天然的太陽光，使用的攝影場是玻璃棚，因之光線只能聽其自然，很少加以運用變化的可能。但在今日一般的電影攝影都憑藉人工的電氣光，只在白天的戶外攝影才用天然光，但即在這時候也大多使用電氣光來補助。人工光線可自由加以控制，給對象以所需要的光影的歧異，這就是所謂照明的技巧。照明的光線可分兩類：直接照明與麥拉對象的重要部分的強光（Hight Light）以及照射對象的陰暗部分的補助光。照明的基本任務，不待說是使軟片感光，同時摹倣對象環境的現實光線：表示光線的來處與性質，即光源與光線種類；較進一層，是利用光影的暗示力，表示對象或其場所的情緒氣氛。

寫實的照明 這主要是表示光源，即表示光線由來的方向，方法只須在被攝物的對光面，集中強光增高光度，在另一面則將光度減弱，於是明的部分就充分感光，充分地顯現在畫面上。導演爲充分表明演員或事物，便必須使之對向這光源所在。因之在最初着手佈景時，就非考慮光線射入的位置不可。

白晝與黑夜在影片中怎樣表示的？就實生活中的白晝說，大抵即使在室內也不然不明亮，夜里則燈光所未到達的地方是應該黑暗的。在影片中有時必須使這暗的部分也看清楚，這場合可將强光單獨照射那現實中燈光所及的對象部分，而以比較明的補助光線照射原該黑暗處，以示不惹目却還看得清的自然光。須知人類的眼是非科學的，即使在暗的地方，會自然地感不到暗，明暗只是程度之差；所以，說因爲是在夜里而且是燈下，便要將光度大加改變使與白晝不同，這是沒有必要的。

在玻璃棚中以太陽光綫來攝影的時候，常用染色（着色於膠片的透明部分）調色（着色於不透明部分）來使場面感覺起種種變化。因之在夜景的畫面必調入赤色，因爲當時在攝影的時候，不能施行與白晝的攝影多少不同的配光。但如今可研究光源的變化，種種由光源來的光的反射，抓住它的特徵而以照明表出之，從而使畫面的光度較之白晝的攝影無甚變化，但却能釀出夜的感覺。例如夜里，爲了光綫的單純，明暗之度有顯著的差別，所以雖是室內的夜景，可不必像白晝那樣，連每

個角落都照射補助光綫。單只在照射强光的部分明亮，在不對向光的部分可減滅燈光任其黑暗，就已能充分暗示夜的感覺。

表現的照明　這就是說光影的變化，最優於暗示各種時間場所，因之也是最足以表現各種生活上的感覺的，導演可運用照明，給對象以表現情趣的光影，這種技巧的例證極夥，分類來說則有如下述：

表示主觀　譬如人物在某種心境里，對於光綫會起眩暈之感，表現這種心境的時候，即使實際上光度並不怎樣高，為表出那人物所見的主觀的景象，就必須提高畫面的光度，即在攝影時額外加多光綫，以提供與前此的光綫截然不同的刺目的感覺。

釀造氣氛　這是又一種表現的照明設計：例如有故意使畫面光度低暗，以釀出陰鬱的氣氛的，攝影時一面減少照明的燈光，同時不論在鏡頭或照明器之前，給掛上薄紗之類以減弱光綫之量。此外，服裝佈景以及小道具等，也須避免明色而用暗色。又有使畫面光度明亮，以釀出快活明朗之感的，攝影時須加多燈光使全體明亮，並藉補助光綫來減少陰影部分，再如對象的顏色，也須給以與上述相反的注意。

又有故意使畫面明暗整別清楚，以造成嚴格强固之感的：攝影時省去陰影部分的補助光綫，以

消減半感光部分，並利用强光將畫面明暗明確劃分。再如有故意加多半感光部分以釀出幻想的柔和之感的，即在對象應受强光的部分，用太陽燈上掛紗之類的方法減弱之，而在陰影部分，也給球燈光線加上赤色或橘色的膠質濾光器，俾得提供柔弱光線。

以上主要是利用光之强弱的變化的。

暗示經過　這也是照明技巧可能完成的任務。最普通的為表示時間的進展，例如先暗示中午時刻，用强烈的太陽燈或炭精燈表出日光照在屏風之類的上面，映現着庭中的花木之影，然後隨着太陽西斜，影子也跟着移動了，這就把時間的經過暗示。又如卓別林的「巴黎一婦人」片中，鄉下車站陰暗的月台上，村女在等待着男的到來，這場面的火車之到達與開動，只以映於月台後壁的影子來傳達，這暗示使用法，常被引證為照明技巧的範例。此外又有給暗地里的人物，預示某事物之開始來臨的，例如汽車開始駛近來的時候，先突然將汽車的 Head Light 表示；穆紐的名作「最後的一笑」（The Last Laugh）中，詹甯斯被旅館辭退後，仍然眷戀那套輝皇的當守門人的制服，於是深夜潛入旅館盜取，從長而暗的廊下走到房屋之內部，用他的手電筒的圓光的移動來暗示，這是一面令人起關切的緊張之感，同時又象徵着他的夜竊的執着心理的。

象徵性格　安排光源的位置，遠近，使物象攝影在種種背景上，可使這投影起種種變化；這

影子有時爲擴大對象的體積的，影片中常用以象徵這對象的威脅或魄力；影子又有歪曲着對象的形態的，因之造成怪異之感，在所謂恐怖片中，也就常用來象徵對象的非人性，邪僻的或妖魔的性質。

以上主要是利用陰影的變化的。

附以色彩——有色影片與表現

技術色或美藝色（Multi-color）的科學發明，誠然給電影擴展了色彩的寫眞力；原只能記錄實物的明暗的，現在則能記錄它的各種天然色光了；但這種色彩的寫眞，並不增加影片色彩與實物色彩的歧異的可能性，因之也就是並不比黑白影片賦有更多獨立的表現力量。畫家可用他調色板上的任何種顏色來表示自然界的任何種特殊色彩，在畫布上的一片色彩的形體與原來在自然界的這片色彩的形體之間也許一致，但這兩片的色彩本身却未必相同，這里常是藝術家的主觀的表現。但在電影的技術色與對象色之間的一致却是固定的，那感受色光而得產生某特殊色彩的藥面，決不容導演自由加以改變。因之色彩的歧異的效果，常只能在某程度上借助於照明技巧來獲取：照明可使物體的部分陰暗，而使其他部分明亮突著，濾光器可更改藥面色彩的表出，以獲取所要的色彩變化（例如機片中常見的黑天）；利用色彩的歧異於藝術表現者尚不多見，麥穆林的彩色影片中，畫面色彩

隨着戲的進展，自橙黃逐漸轉成橘紅，用以表現情熱的高漲，這不妨看作色彩擺脫自然「寫眞」，用於藝術表現的第一步。

隨着技術俱來的，是藝術表現上的進步的傾向。第一、電影引用了又一種複雜的質素（技術色彩），同時却未增進它的差異因素（表現力量），這就勢必傾向更高度的自然主義，按上面再三申述的規準說，這是藝術表現的後退。第二、色彩爲一種固定的附加因素，這就會拖累了電影的構成：色彩繁多的複雜性，不能像黑白色那樣迅速地看完全；爲使每個鏡頭能被充分欣賞，勢必使之多延長時間，於是就得犧牲極短鏡頭；但短鏡頭的剪接，在速度變化或特殊效果的創造上，貢獻極多，若廢棄不用即不啻犧牲了電影上的一大魅力。當然不是無可挽救的，若把構圖單純化以後，則色彩的圖樣接踵也可單純化的；但所要指摘的是彩色在領略時總要比黑白遲緩，因之使每個鏡頭效果的充分發揮更加緩慢，結果勢必延擱剪接點（參閱第五章「剪接調子」一節）。當然這也可以不成問題；在需要快剪接時，導演可自由地把色彩減少的；但這樣的改變，無疑在觀衆非常刺目，因之必然得不償失。

卡通片中的色彩並不由實物的寫眞而來，因之上述的第一種傾向（自然主義的）它不會有，第二種傾向（妨害短剪接）在它也受害較少。卡通導演可像畫家那樣自由地選擇他的色彩。狄斯耐在

卡通中，已經提供了不少主觀的，非寫實的色彩用例。五彩卡通「The Bubles in the Woop」中，妖精從天上跌入沸湯鍋，之後在地上涼却的過程中，經過極饒趣味的色彩的變化。迅速的韻律蒙太奇尚未在卡通片中嘗試，但色彩在這點上的障害，不會像在自然主義影片中之甚，因爲它是極容易單純化的。

整個看來，色彩會增加個別鏡頭的美實，雖說這增益比起繪畫優於黑白攝影的分量來，是極微小不足道的。而這一種美實的增加，背乎電影的真正需要，除非加以程度上的節制，或在無必要時隨意廢棄不用，但作到這點却並不容易。色彩很可能提高劣等影片的水準，但影片愈佳則所得愈少。卡通片則反之，採用色彩差不多總是獲益的。

附以體積——平面與立體影片

映像的扁平與立體的歧異是難於清楚說明的，這是因爲兩者僅是程度之差，并不相差甚遠。今日的影片在立體性上，比起默片時代來是較高程度的，但比起用雙目鏡的影片來則是較低的。所謂附對象以較少的立體性，或使之扁平化的歧異，即是集中對空間關係的注意於一扁平面，由是而使之從實生活的透視解脫；這就有可能附加自然對象以一種特徵：這在觀衆不經指點是不會覺察的，但在藝術家却可加以把捉來使之明白顯現的。因之普特符金（Podorkin）在「聖彼得堡之末日」

(The End of St. Petersberg)片中，有一個鏡頭描寫二個飢餓的農民進城找工作：在前景是巍然著片的沙皇騎馬像，而經過它的人物之渺小，就有力地暗示着農民的孤苦與狼狽。據安海衣姆(Arnheim)的觀察，此片若具較高程度的明顯立體性，則這效果絕不會發生；因爲觀衆就會覺察有直對着銀幕的明顯的距離分隔着「農民」與「沙皇像」，這就是使兩者看來大小懸殊的原因，假若它們靠近并列在一起時，則「農民」看來比「沙皇像」更大些也說不定。

立體性的增加的第一個妨害，當然是加與如上述的那種構圖與對比的限制。其次的妨害同色彩的增加所引起的：卽將使電影更傾向於自然主義；但這妨害在方式上與色彩不同，立體在觀衆的鑑賞上并不增添任何新鮮的複雜性；實際倒是因爲更接近實生活，反把這種鑑賞工作單純化了；但立體性的增進却實在是愈加減少着蒙太奇的可能性的。景的轉換的激動爲韻律蒙太奇的基礎，但這激動並不起於某種轉移過空間的感覺，其出現在非空間的抽象影片中卽可證實此點，卡說在雙目鏡的立體電影中的效果，却會令觀衆感到，彷彿剎那間被舉起來拋擲過空間似的；這樣的轉移過空間的不快的感情，部分由於經常伴隨着轉移動作的身體感覺（所關涉的實物運動，肌肉感覺等），而要之，是無可否定的事實。另一面說，卽使觀衆感覺到他自己突然地仗着魔法被移放在另外什麼地方了，他還是會立刻對他的轉移起驚異的反應，因而不及分心去比較當前的和以前的鏡頭的內容的；

「卡脫」的整個價值就在它的不知覺性，這使鄰接鏡頭之間的對比更加顯著；當然驚奇之感會與時俱減，但所減是有限的。

我們的結論是：任何立體性的更進一層的增加不會有好處，只會引起許多妨害。聲音與語言誠然也都是提高深度感的，但不管安海衣姆的消極的預言，這兩者倒是一點也不妨害構圖上的歪曲的可能的。

附以運動——迴轉或移動攝影的技巧

至此我們已經將歧異因素的靜止方面結束，現在就來開始探究其動力的方面。首先要指明的是，在電影中運動不僅僅起於對象本身，運動開麥拉經過對象時給與觀衆的印象，與運動對象經過開麥拉時所生的效果完全一樣，不像在實生活里，因為伴隨着身體感覺，這兩種現象是清楚可辨的。這一點會使第一次看影片的覺得佈景在不斷的運動，但當然隨即會很快地把這種錯覺改正過來。要之，由是就產生影片上的運動與實際的運動的歧異，當開麥拉或其對象或兩者同時在運動中的時候，這歧異因素便在起着作用。

先一述分別開麥拉運動的用語：所謂「移動」攝影（Truck），包括所謂「跟鏡頭」，乃指一面移動着一面攝影的方式，而所謂「迴轉」或「仰俯」攝影（Pan or Tilt），包括所謂「搖鏡

頭」，則是指開麥拉位置固定於一點，以此爲中心將開麥拉平台轉向上下左右攝影的方式。這幾種開麥拉運動，似無分別論述的必要，因爲在運用時，何者是「迴轉」或「仰俯」，到那兒爲止是「移動」，都是無從識別的，而在一起運用是常有的事。開麥拉能「迴轉」「仰俯」，乃憑藉平台上裝置的搖手柄或長臂等機件，「移動」則是把開麥拉載於移動車或起重機上來途行的。起重機因爲能在上下左右前後自由運動，所以也能盡「迴轉」的任務。

移動描寫　初期的電影只能靜止地描寫對象，現在是能移動着來描寫對象了，作移動描寫，是運動開麥拉的最原始的功能，其使用方式有如下幾種：

描寫運動中的事物　這就是所謂「跟鏡頭」的方式，爲運動開麥拉的最原始的使用法，目的在描寫運動的「事物」而非事物的「運動」。逢到運動的事物，開麥拉在固定的位置上便不能把它描寫清楚，必須跟着它一起移動來加以描寫。人邊走邊說話的時候，若開麥拉與麥格洛風停頓着攝取，則那對象立刻走過了，所以非追隨這運動的對象不可。最普通的例是拍攝汽車上的人物，典型的例子是：

「Der Tranmende Mund」：

舞場，

舞場的彼得與茄比，

（開麥拉隨着兩人的跳舞而廻轉）愉快地跳着的彼得欲吻茄比，後者吃吃嘻笑，回頭廻避着。

（開麥拉移動廻轉）還欲吻她，茄比躲閃一邊，在沙發上米哈爾以嫉妬的表情看兩人。

舞着的兩人——彼得欲吻，茄比笑而停舞，樂止，人們一同歸席，兩人隨之。

（開麥拉跟着廻轉）到米哈爾的所在去。

這里要是不用運動的開麥拉，就無從將兩人心理狀態的不同在跳舞的進行中描寫着。

描寫連繫着的事物　這是移動描寫的第三種任務。影片中介紹地點場所，若在默片用一個「遠景」就够，但在聲片爲要把聲音完全攝入，就須接近着場景來逐部介紹，但同時爲不致使部分之間的空間關係模糊，於是就只能利用「移動」「廻轉」攝影來作描寫了，例如：

「龍翔鳳舞」片的開場：

（淡入）會議廳的廣場，

大砲數門——祝砲——升旗

（慢慢廻轉）砲聲漸次轟鳴

（開麥拉慢慢移動）

會議廳，休息室。

（前進移動）一大羣人熱鬧地說着話。

（迴轉）在一隅的侯爵夫人：「討厭的砲聲，老是轟隆轟隆，聽了這三個月了。」她上面的欄杆旁有伯爵夫人在，她俯身向那些在侯爵夫人鄰席的市長或大臣說：「今天是誰到了呢？市長！」

（開麥拉轉向下）市長打噴嚏說：「是普魯士王。」

（迴轉）伯爵夫人：「昨天是烏頓堡大王，明天是俄國的亞力山大一世……眞了不起呀」獨自說着，開麥拉降至市長方面，移向鄰席的財政大臣。

（迴轉）財政大臣：「每天五十三萬元，太荒唐了，……在這個維也納決定下來，我不明白……」

（更迴轉）市長一面打噴嚏：「名實都有……在維也納施行的話。」

（迴轉）侯爵夫人蹙眉煩燥地說：「只是大砲……打噴嚏中什麼應用！」市長辯解：「禮拜二，因爲等循塔萊拉恩。」

像這樣始終移動而聽着人們的說話之間，維也納在做什麼，戲劇要怎樣進行，就大體給介紹出來了。要注意的是，開麥拉要緩慢地運動，才能夠使畫面充分地看清楚，因之這樣的介紹法，在戲

的進展速度加快，不許有遲緩的速度的場合是不容許的。爲要介紹連繫的事物，若兩物間相距過遠的話，則可用如下的技巧：

間接描寫連繫　這是爲要描寫兩組人物，彼此並不照面，却密切接近看。例如蘇聯影片「生路」中，發現一羣暴亂的孩子們，正在準備攻擊一個不見面的人，開麥拉橫過一座大度的柱擋的牆，移下俯瞰到那孩子羣，於是來一個同樣的牆的鏡頭，同樣的下俯，到發見一個賣蘋果的老婦孫階沿坐着。這里頁度的牆就用來把兩組人明確地連結着，要不然這兩者在攻擊開始前，是完全不見關聯的。

創造運動感　運動開麥拉除作移動描寫用外，更深刻的功能是創造運動感：即給對象以各樣的運動，來表出與之相應的情緒，就所創造的運動感分類一說時，則如下述：

陪同的運動感　使觀衆感到陪同着開麥拉對象的運動進行着，使觀衆與對象同一化，彷彿身歷其境。「逃亡者」（Deserter）片中的五月紀念與「En Natt」片的軍隊出發，開麥拉以低角度準對着隊列之首，並後退着使構圖不變。這里就有着一種含蓄的蒙太奇，暗示着隊伍中人向前進的雀躍欣喜之情。柏勃斯脫（G.W. Pabst）的「西線」（Westfront）片的開首段落中，開麥拉跟着一列人在接近前方火線下的壕塹，他們所通過的任何一段都是相似的，本只須拍攝一段卽可代表全

部了。但移動着開麥拉使之與士兵們並行，觀衆就被引進士兵們的周圍環境，感覺自身被曳引着，正如士兵們的被曳引着那樣，闖入窒息的死亡之深淵。用「仰俯」攝影來造成陪同的運動感的，則爲 Stuart Legg 在「德律風工人」片中處理的一個場面，表示現代城市的迅速興起，以致引起交通設備的突然擴張；這用快運動來表示顯然不合適，用快剪接來描寫城市接連的成長階級，是陳腐的手法，非常無效果的；因之他從一片靑天慢慢地往下俯，經過屋頂，而後是新建築的正面；因爲並無伴隨着頭部運動而起的肌肉感覺，效果恰和上述相反，看來彷彿是建築在上升到該城中；進之後就快「化」到另一片靑天，俯下作同樣的描寫。用這簡單而自然的方法，就極有效地完成了電影難於成就的傳達概念的任務。

劉易士・邁爾司東在「Hallelujah Bam」片，有利用着這陪同感覺更精妙的例子：知道市長的戀人是自己（主人公）的妻，就設法叫失戀的市長給引導到女的那里去，二人一出市長的家門，開麥拉就沉落似的作下降的移動，成爲女的照相的「特寫」，再次爲女的本人的「特寫」。這里開麥拉的沉落，女的照相的浮現，造成使觀衆頓然想及的效果，是靠着加強危機的任務的。

接近的運動感　爲使觀衆隨着開麥拉接近某事件，彷彿自己在臨近對象或後者在向自己靠近來。利用這接近的運動感來造成嚴重之感，是德國導演柏勃斯脫和他的攝影師F・A・華格納所

愛用的方法。他的技巧是在逐漸接近某重要對象的過程中造成緊張之感，以一聯同樣的動作的延長來支持興味：在「Kameradschaft」片中，有一長段「移動」鏡頭通過礦的走道：起初一切寂靜，但有一閃爍的拆裂之聲，逐漸更確實地聽得見了，直到閉麥拉繞過一個煤棧，來到那燃燒的煤油爐，這便是即將引起礦的炸毀並使礦夫們死於非命的導火點。

也有利用接近的運動感，來造成親切之感的，例如，

「Madchen in Uniform」：

（半身）夫人與馬奴愛拉，來到學校的一室中

（向右手迴轉）凱司頓從右手的門進來。

（向左手迴轉）夫人站起，凱司頓過來：「我，就是那被凱司頓的……」

（半身）夫人與凱司頓會話，凱司頓：「我也坐下嘛……」（略）夫人：「……瑪奴愛拉，來行個禮！……」

（向右手迴轉）瑪奴愛拉向左：「您好？」

（向左迴轉）瑪奴愛拉與凱司頓握手，瑪奴愛拉：「您好？」凱司頓：「十四歲的孩子……」

這例子中馬上向開始說話的人方面「迴轉」，彷彿後者在接近着我們似的，較之改換鏡頭來播

取，要有更直接的親切的反應。

誇張的運動感　這是給實際過程以誇張的運動，來表出某種特殊的效果的。「Dancing Lady」片中，歌舞劇場的跳舞人等，被拘押而載上警務汽車。突然汽車一出動時，配着汽車喇叭的騷鬧聲響，街景極迅速地移動（畫面流過時的街景，實際上幾乎無從辨認），終於成為法庭的場面，這里是用朦朧地流過的畫面，表出那遷移到別的場面的徑路的，對觀衆的效果不在看清楚，而在感到速度極快的運動感。

氣氛的運動感　開麥拉運動着展示畫面的時候，在觀衆的感覺上就彷彿是自身在運動着；因之這種運動若模倣緩慢的舞蹈的動作，配上樂曲的時候，那麼畫面就會產生一種優遊的愉快的氣氛，例如，

「巴黎屋簷下」：

淡入天空與屋頂，伴着緩慢的巴黎屋簷下的曲子，開麥拉從屋頂之上逐漸往下移動，迫近那些在唱着的漂亮歌手（阿爾貝爾•蒲來強）周圍作成圓陣的人們，用「搖鏡頭」把那些人介紹，並以「全景」展示女主人公（璞拉）而停止。這里便是配合着緩慢的歌曲，一面介紹巴黎的街頭風景，同時表現着一種動的情趣的。更典型的例子是：

「七月十四」(Quatorze Juillet)開始的場面：

(字幕)巴黎，七月十三日。

國民紀念節的準備

(特寫)燈籠，安靜地搖曳着升起。

(開麥拉慢慢地往下方移動)——背景是對面的公共住宅，向窗——

(開麥拉前進)在掛窗上的燈籠的人

(開麥拉向左迴轉)——巴黎內街的全景

(開麥拉更向左迴轉)——是對面住宅的窗——掲旗的人。

(再往左迴轉)——一個窗，

(開麥拉前進停止)安挪剛起身的樣子，切齒向窗外望，看見什麼而把窗關起。

這里也配合着「快樂巴黎」這一支歌，戲劇發展的場所的情景，就給很動人地介紹出來了。

裝飾的運動感　例如人物走近來，已經停步了，開麥拉卻繼續運動些時，使人物看來略微地移動，後退或迴轉，作爲他剛完的動作的繼續，其目的或在調整畫面構圖，或在表現動作的餘韻。

主觀的運動感　這是指附與對象的運動，代表着人物主觀的錯覺的，例如攪動與開麥拉使所

攝的景象搖晃不定，表示着醉漢的主觀的景象。

今日的一般的影片中，常濫用着移動或迴轉鏡頭，我們要檢討這種濫用的動機。一般影片的大部份，都是使開麥拉處在運動狀態中的。假若一個人物坐在室內，起身，走到門口，通過走廊到另一室，開麥拉常會從頭到尾追隨着這全部的動作，深恐他要逃走似的。這樣的拍攝法，一般導演是以爲和人的注意作用一致的，開麥拉不過代表觀衆在場時可能有的注意視線的移動而已。但稍加考察便知這與事實大相逕庭。若我們的眼睛注視着某個事件，譬如一個人在說話，但如果另一事件，譬如門手柄的轉動，在我們看來更加重要的時候，我們的眼睛和頭部雖然會轉動，但至少不像開麥拉所表出的那個樣子的；讀者可自己來實驗，以之與影片里的「移動」與「迴轉」比較。人的注意作用大概取如下的進程：眼睛移動過程的兩端，所注視部分的視野是清楚而明確的；這部分的周圍當然愈遠愈形模糊；但這兩者之間則是既不清楚也不模糊的空間，僅僅是完全不理會的一個空白。

把這進程與開麥拉移動比較：先假定開麥拉移動極慢，然後加快些，再儘量地快，以試驗是否可收穫上述的效果。假若開麥拉極慢地運動，觀客能够非常清楚地看出在移動着的事物。但若鏡頭的迴轉或移動加速，則就產生完全不同的效果；通過的映像起粗厲的重疊的現象，開麥拉與其對象的距離越迫近，則這種現象愈顯著；移動鏡頭里的這種映像重疊的效果，與注意作用完全不一致，

結果只是在視覺上引起不愉快之感。當開麥拉極迅速地移動的時候，實在那效果又不同了：物象相互混鬧而成爲糊形，這有時是有着裝飾意味而頗有趣的，但與注意無關。

因之我們斷言，運動開麥拉的使用要是合理的話，決不甚於這表示注意作用的理由。值得注意的是大多數俄國導演都很少移動他們的開麥拉。「波坦姆金戰艦」（The Battleship Potemkin）片中，只有奧迭賽石階的場合是移動着拍攝的（這裏材料本身是運動着的）；在兩小時半長的「十月」（October）片中，移動鏡頭還不滿一打。大多數非俄國的導演似乎以爲：要是他們的故事遲緩無生氣，只須移動開麥拉就可使之活潑地進展了，但這在實際上只是無目的地刺激觀衆而已。適當的方法是從每個鏡頭的緊要的注意點「剪接」到其次的鏡頭，這樣爲一切電影表現力的基礎的非連續性（詳見第四章）才能充分發揮其功能。另一方面說，運動開麥拉的活動（Flux）的方法就是廣被應用則愈益接近舞台的方法：在舞台場面里，眼睛非常滑順地追隨人物從一點到另一點，那些人物是絕不會消逝而再現在另一地位的；但要是在電影根據最大審原則，這方法就絕不可能；要是在電影根據流動原則，則就與舞台競爭，結果會喪失電影的特殊性能，蒙受它的一切弱點與不利。

章　二

改動對象的歧異

現在我們來探討第二類歧異因素，這些都表露在映像與其原來的對象形態的截然的差別上。要辨認這類的歧異是不費力的，因爲我們能明白看到：映像的狀態不是自然對象的眞實相，在畫面上已經使後者或歪曲原狀，或忽隱忽現，或形體多重化，或運動反常規。這些詭術在藝術表現上的價值，我們要在下文探討。

歪曲對象——開麥拉透鏡的技巧

利用透鏡的光的歪曲來改變實物的映像，是表示着實物與映像的最明白的歧異的，但作爲藝術表現，使用的場合並不多，而且必須謹愼使用，往往有陷於濫用的危險。

諷刺　在「The Conquerors」片中：空前的暢銷賺得巨利之後，華爾街的銀行家們又遭遇着崩潰了，然而上他們的臉的下部突然掉落開去，這就把他們的狼狽之態表出着。說起來似嫌誇張，但在一短鏡中却異常造型地明瞭的。也有用於象徵的，「Ubcrfall」（Metzner, 1929）片中：經過一番事變後，一個人的恢復原狀，用歪曲着以前事變畫面的鏡頭來表示；在「Brumes d'Automne」（Kirsanov, 1929）片中，一個喪失了她的情人的婦人的失望，用着她在旁徘徊的那條河流的朦朧而拉長開去的鏡頭來象徵。上舉例的一般的傾向，都是企圖利用映像的混糊與歪曲，來探入潛意識或意識邊緣的幻境的。

較正常的透鏡的使用，雖不能造作奇突的印象，却也有可產生更有用的效果的，譬如：

闊角鏡（Wide-angle Lenses）　這可給開麥拉對象的外表以寬度，因之就可將注意點集在對象的中心部分。再如：

長焦點透鏡（Long-focus Lenses）　這可減少深度感，把重重地列在對象後方的貨物擠攏在一起，成為單一個平面。假如導演要表出密集地駛上前來的小船，用平時焦點來個近攝是要失望的，結果船只是先後地離散着在一條線上駛來。但若開麥拉退至一相當遠的位置，替用個較長焦點的透鏡，則就可把密集的深刻的印象造成了，且由於透鏡所具較高度的擴大性能，船在銀幕上的大小可仍和以前一樣。

隱蔽對象——焦點操縱的技巧

軟焦點（Soft focus）　這就是故意用焦點外的攝影，來使影像模糊的方法，常用在女性的臉部特寫等場合，以作成調子柔和的畫面；引伸之可用於花的特寫，春的描寫等場所，以釀出詩情場面之類的氣氛的。因為輪廓不清楚，畫面調子柔弱的緣故，除用於上述那樣的氣氛描寫之外，不可胡亂使用。更典型的是：

改變焦點（Manipulation of focus）　如欲轉移觀衆對一物的注意到另一物，可避免改換鏡

頭，只要這兩者在視野中能够分別看見，而且離開麥拉的遠近不同。決可從這技巧的最佳的實例中來說明。在「Der Tramende Mund」(Czinner, 1932)，一個小提琴家在樂台上演奏着，同時觀衆中的一個婦人已經一見傾心地戀愛着他，以恍惚的熱情的瞳子注視着他。開麥拉的位置恰在提琴家的左肩之後，因而他的弓顯現在靠近的前景；這開始是在焦點內的，大約是要強制觀衆意識到這提琴家的存在（雖說實際上全部聽得到所奏的斐多芬的提琴曲調）；觀衆在後景中只見一片模糊的影像。其次，開麥拉焦點改變了，隨之原來模糊的影像變成明確，於是伊利褚白・斐格納（那婦人）就清楚地顯現了，而於同時，那提琴家就當然變成模糊的。此後這過程重複兩次。這里是等於用着一個「化」，若用「割脫」是微嫌突然的；但很可以指摘：這「化」佔的時間過多，至少那由之移轉注意的前景里的一大片模糊影像，用「割脫」是可以避免的。這指摘雖然微小，但在所得不償所失時是值得考慮的。

重複對象——疊印，多重化的技巧

疊印（Superimposition）　這是把不同的兩個鏡頭重疊在一起，使我人在同一鏡頭里看到兩重影像的技術，其使用場合有如下述：

表示想像　這是最原始的疊印使用技巧，默片時代因爲電影缺乏語言而難於傳達思想，就在

用鏡頭里的某部分上面，淡入一幅牌狀的圓形畫面，裏邊描寫少婦渴望猶從暴徒那里解救出來，青年英勇飛躍着趕去援救。這方法大家都認爲笨拙的，但其在今日的「The Constant Nymph」片中的出現，可知尚未完全滅絕，還是値得加以檢討的，但因爲要涉及畫面的思想傳達的大題目，還是留到下章去講好。且一說使用時要注意之點：對象物若是引起想像的景象的，則它自身必不可闖入那疊印入的畫面里去。「The Constant Nymph」片中，看到一封信驟然地飛過一片球場，「Pacific 231」片中，大提琴與鐵路機器的衝突，都是引起怪奇之感的。當然也有故意利用這種衝突的，關於這我們檢討如下：

表示騷亂　情緒的與身體的騷擾不安，常用幾個鏡頭的多重疊印來代表，包括幾重運動在相互不斷衝突中，鏡頭本身從遙遠浮現，在清楚看到之前又再度隱沒（「亂世春秋」的戰爭場面，一九三三）。這方法所根據的見解是錯誤的。正如小說家不能故意使讀者厭煩來表達厭煩，導演必不可故意煩擾觀衆來表達煩亂。藝術家應不斷地保持他的欣賞者的頭腦情緒於清醒活潑狀態。假若他用他的表達上的騷亂來把他們弄昏，則這後者就會麻木而無反應了。假若這騷亂意識使觀衆追索不必要的意義，則結果觀衆就會因失望而不能專心於其後的作品進程，使原來明瞭的東西成爲雜亂難解了。因之這樣的疊印的使用法應該完全廢除。但另一種使用法是値得考慮的，這是：

表示概念　　普特符金的「逃亡者」片中，在造船場面的鐵釘打鏈等細部工作的畫面里，叠印上那整個船以快速運動迅速營造完成的概略鏡頭。這里，細部工作是用來表徵全部的複雜的造船進程的，但因爲不能以此傳達一個表示整體的概念，便利用叠印的技術來附加這樣個概念的鏡頭，於是所表示的意念既具體明嘹，且又簡潔清楚。這種用法的變相的例子，見於 Stuart Legg 的「德律風工人」片中。爲在結尾集合影片的各樣線索，並加強個別的家庭之依賴複雜的德律風機構的印象，Legg 在一個住宅區的鏡頭里，叠印上這德律風機構的代表部分。這除非是對最無想像力的觀衆的讓步，無疑是很難贊同的方法。相異鏡頭的接觸對比愈不勉強，則在效果上亦愈有力，看到鬼樣的雷電鑄發電竿，高到幾百呎，以不穩的傾斜的角度，聳立在一城外的街道上，總不免起滑稽之感。而且，一個特殊的雷電華竿與一條特殊的街道的合同呈現，使原欲表示德律風機構本身的這麼寬廣的意念狹隘化了。這里倒不如代之以含蓄的蒙太奇手法，參照後述的蒙太奇章。

多重化（Reduplication）　這是把同一映像在畫面多重化的方法，在早期的卡通中時常看到（如「骷髏舞」，狄斯耐，一九三〇）。同樣的一聯運動，以一批完全同樣的形像來一起執行，其效果就較之單一個形像所產生的遠爲優越，雖其理由不明。此法也許是從歌舞劇因襲來的，在後者的場面里，常見一批同裝束的青年女子舞着同樣的動作，其原意也許在以更多的大腿來加更多的數

引力，但其魅力則或許在於同時重複的韻律的效果。

增減速度——「快運動」，「慢運動」，「時間特寫」

「快運動」（Fast Motion）　這技術可利用來壓縮實際過程的速度，用以拍攝過程變化最過緩的植物或無機體等特別有效果。雖然有機的生長過程是連續的運動，和我們平常能分辨的運動同樣性質，不過比較遲緩得多。觀察早晨花的開放，需要最大的耐心與注意。觀察果的成長，必須相當借助於回憶才能覺察，卽必須將當前所到達的階段與以前的階段比較；觀察樹的生長是不可能的，除非以許多不同的發展階段的樹來作比較。電影已經改變了這一切。攝片時若是一點鐘攝一格（不如通常一秒鐘攝二十四格），則放映時就差不多增加了九萬倍的速度，在必要時更超越這速率也不難。要是那過程是連續的，用這方法不僅可壓縮它爲單一的整體來觀察，而且可保證獲取完全的記錄。因之，這「快運動」的技術，作爲科學的武器，無疑有着非常的價值，Miss Field 曾在「自然之祕密」片中應用之。此處我們只涉及它應用在藝術上的表現技巧，這卽在有機體的研究上也可發見。花的美麗用肉眼來看只見一半，開落均才能將另一半完全洩露。植物爲找尋陽光而在殼敏地扭曲着的蜿蜒的運動，稻穗的擺動，鳳尾草葉的開捲，這些是早爲詩人們的想像上的喜悅，但從未有沒有給與正看到過的。

若開麥拉速率延緩下來，則另一些現象會給揭發明白。月亮上升天空，夜影移開山面，與上舉之例有同樣效果，在科學家看來，這完全是平凡的；從前動得太慢難於看清楚者，現在是加速到可以目擊了；但在詩人看來，彷彿那顯露在人的思想動作里的剎那的生機，現在也擴展到植物甚至石頭里去了：這些無生物在不受時間拘束的開麥拉眼中，實在也表演着和我們同樣的動作的。

「慢運動」（Slow Notion） 這技術可用以延展實際過程，使瞬息的變化延緩下來，便於肉眼的觀察。就科學的應用說，是可能在機械的實際運轉中檢察它的運動部分了。在藝術上，現在是可親切地把捉最迅速最敏捷的運動，毋需作爲倏忽的一瞥來回憶了，譬如動物的跳躍，人之潛水等等。若「慢運動」更延緩，就可使爆裂中的大塊地面或金屬，看來像在對向開麥拉打空中爬過來，之後由於突然轉復正常的速度，原來在爬動的卻就猛然飛揚，給開麥拉以排山倒海的威脅。

「時間特寫」（The Temporal close-up） 這是普特符金在一九三二年記述的，但在實際使用的例幾乎沒有見到過。聯快於慢，如上例所示，這便是「時間特寫」，這和剪接，開麥拉角度聯用一起，可恰當地再現注意的作用。原則如下：開麥拉已用來在空間上導引觀客的注意（或故意導引他到錯誤方向以便喚起有力的含蓄的暗示），但無論在那種場合都是經過導演選擇決定的，因之對於觀衆的心理有時爲欲揚故抑而加以阻力則有之，但絕不會以不相干的東西來困累它；時間

上聞麥拉却從來就安於中立；誠然他曾用慢運動來攝過整段過程，但這在藝術的成就上，就不比全部用「特寫」來拍攝的方法更高明。所要的是不僅在空間上的，而且是時間上的指引；把握限所欲逗留觀察的運動，加速依存於閃電速度的運動。唯一的也是最簡單的例，乃由普特符金所記述：

「我企圖用同法來把雨攝錄並加編接——慢而顯著的、最初的、沉重的雨滴落在乾土上。它們落下，散佈成分離的小泥球兒。雨落在水面上：迅疾的衝擊，跳起一條透明柱子，緩慢地退落，以同樣緩慢的重重的水圈化開去。速度的增加，隨着雨的加强與面積的擴大。一片傾盆直下的大雨洶湧泛濫，於是，突然，强着地插入一個特寫：一條水流衝擊在石欄杆上。當那些閃爍的水滴湧起時——它們的運動異常緩慢——可看到它們縱橫交錯穿過空中的一切複雜的奇異的表演。於是運動再度加快，但雨已經在減輕。臨末，來些鏡頭表示濕草在陽光下面。風吹它，它緩慢地搖擺，雨滴滑開，掉落。」

無疑這方法有着非常的力量。在高度藝術敏感的處理下，運動的構成變得清楚明白，根據部份與速度間的正確關係，給運動以應有的强調的韻律。「時間的特寫」絕不可退化爲魔術，猶不若動作的離奇的處理，由淺薄的新聞攝影師拼合成的，這是一種正確的手段，用來在銀幕上描出最細微有價值的經驗的，只要這種經驗是涉及身體運動，而非樣式或思想的。

改變動態——「倒轉運動」，黑白「格」

倒轉運動（Reversal Notion） 假若影片通過放映機的方向，和它通過開麥拉時的方向相反，則運動映於銀幕時就會顯得是倒轉的。最常應用這倒轉運動的是打諢趣劇片；例如自行車倒駛回去；一個杯子的碎片散佈在地上，會自行凝合飛上桌去，端正地坐落在碟子里。在嚴肅的片子中也不乏其例，如「十月」片有這麼兩段：沙皇的解體，是用一座魁巍的沙皇像的解體來象徵的，先是皇冠勳章的掉落，然後是四肢的掉落，最後只剩裏面的骨架了。到後來臨時政府的反動性質發現的時候，就取相反的過程：頭旋轉起來坐落到頸項上，再度恢復暴君的形像。凡欲表示一度毀壞的東西重行復原的場合，「倒轉運動」是極有價值的手段，但此類場合不多見，因之必須記住：「今天的新奇爲明天的刻板，到後天就成笑話了。」

黑白「格」 爲獲取某種效果，在前後鏡頭接續的中間，插入一二格（Frame）淡白或純黑的膠片，這是常爲一般人所忽略的技巧。因爲僅只是一二格膠片的插入，放映時在觀眾是幾乎無從覺察的。

由於人的網膜上的視覺的殘存現象，實際上前後鏡頭雖未重叠，然在生理上在幻膜上却是多少有幾分重叠的，這在鏡頭長的普通場合不成什麼問題，然在高潮之類的場面，近於閃片的短鏡頭有

好幾個交錯的時候，這種生理的網膜的重疊就要發生作用，使那些本來容易引起混亂的鏡頭畫面更加混亂；要不使前後鏡頭的畫面在網膜上重疊，使它們清楚地映現於網膜上，就可用黑「格」或白「格」，這是黑白「格」在消極方面應用的原則。

但我們這里要着重說明的，是黑白「格」積極地應用於藝術表現的技巧。黑白「格」在表現上的作用，是給畫面運動造出激烈的眩目的感覺。在劇烈的鬥劍之類的場面，黑白「格」造成的這類感覺是最常見的，例如揮舉起來的刀的特寫，於打下的瞬間插入白「格」；再如被砍的瞬間的人的特寫，於是開始離畫面之次插入黑「格」，然後接着是鬥劍的場面。更精妙的用法，早在格里菲士的「殘花淚」中已可找到，在「映畫評論」第六卷「黑齣餘聞」里，有着如下的記述：

「殘花淚」（Broken Blosson）：

「欽‧漢買花回來投與羅米。其次的鏡頭，從拱手的欽‧漢的『半身』成爲『特寫』，躊躇又躊躇地，一面苦於難抑的對少女的愛戀，漸漸向羅米接近。」

「開始靠近天眞無邪的羅米的眼睛時，突然，好像用看不見的幕來從中遮斷似的，迫我們心頭一跳。」

「在那瞬間的鏡頭，以及退縮身體的其次的鏡頭之間，便是插入着黑『格』的。我總感到有單

只白率爾歎斯的演技不能做到的，什麼演技以外的東西在；後來在直接把膠片考查的時候，纔然發現了那場面是使用着黑『格』的手法的。」

同文中還記述另一美國片中使用黑『格』的話，和格雷菲士的用法極爲相似；茲一併引用於後：

「暗黑街」（Under World）：

「費扎絲與洛爾司·路易斯的交涉。正欲接觸的躊躇的瞬間——

說着質問的話，以燃燒着熱情的瞳子凝視着洛爾司的費扎絲（中景），

洛爾司也不禁被吸引，注視費扎絲（中景），

費扎絲，呼吸急迫，肩間含羞（中景），

同前，注視着的洛爾司（特寫），

以燃着熱情的瞳子相視的二人（半身），

逐漸二人湊前相互以唇接近（中景），

剛要達到愛情高潮的場面時候，洛爾司的手搭於費扎絲的肩上，彷彿就欲接吻的樣子，於是靜靜地特手推開費扎絲的身子（特寫）。

同前，用兩手抓住費扎絲的肩膀，熱情的瞳子開始帶着冷靜的理智的光輝（半身）。

上述最後兩鏡頭間的，那靜中之動的機微的描寫，確是採用着黑「格」的技巧的，雖說因爲沒將底片拿來考查過，不能確切斷言。」

代替對象的歧異

我們以前講的，是直接攝錄對象來表現對象性質的方法，最多在攝錄的形式上加以或種程度的改變，用以使所要表現的明白顯著。但遇到有些對象的性質，直接攝錄對象是不能予以表現的，即使給以上述的附加的或改動的歧異也不濟事，除非利用其他事物來間接予以表現：這就是要根本取對象而代之，給對象以一種極端歧異的因素。

感覺對象——嗅，味，觸，肌肉，生理感覺

凡看得見聽得到的東西，都是電影可以直接攝取的，但如嗅、味、觸、肌肉、生理感覺，在電影是無法直接記錄的。這些感覺在藝術表現上，自亦有其地位，常能造成單是視聽所不能成就的印象，情緒與氣氛。電影既不能直接予以傳達，就不得不尋求間接地把它們喚起的方法。於是心理學上的交替反應的原則就被利用着，這就是代以常伴隨感覺對象出現的視像或聲音，單藉後者來喚起所要傳達的對象的感覺。

肌肉感覺　身體運動，特別是那些要求用力的，常伴隨着肌肉感覺的特徵。因之一般的經驗是：山的攝影所給與人的峻峭之感，還不如攝影者本人當時所感覺的；一個人站在山的斜坡上，覺察到一種緊張之感與均衡的努力，這就是造成陡峭之感的主要成分，較純視覺的印象遠爲強烈。因之要在影片上強調陡峭，必須代這種正常的攝影以他種材料。解決這課題的方法爲例，見於「The Blue Light」。這片里我們看到一個村民用力爬上Monte Cristallo的陡峭的山坡，在嶙峋的山石上攀援，以最大的精力推進，企圖到達那映現在山頂上的神秘之光。聲音方面用音樂，以絃音傳達勞動與奮力之感，而在映像影片方面，則爲那人的手指在抓爬並挖入石頭罅隙的畫面。

生理感覺　激起一般生理感覺，也有偏重用聽覺的刺激的。小刀括擦在金屬片上產生不舒服的軋轢之感，其強度似乎和原刺激的微小完全不相稱。但當牙齒在被括擦被磨挫的時候，却產生和上述極相似的感覺。因之若欲表現牙科病人的狼狽，除視覺印象如臉部肌肉微縮之類外，在聲音可不必用牙醫鑽磨時緩和痛苦的哼哼之聲，而可用小刀刮在金屬片上的聲音來代替。（這也就是聲音之選擇用法的例子。）

觸、味、嗅覺　觸覺常用物體質地的「特寫」來引起，例如以「特寫」拍攝絲，皺摺的皮膚，或擠捏着的生麵團，就產生觸官上的感覺。味覺也可用同樣的方法引起：麵餅透着熱氣的「特

窩」，可間接引起對實物的味覺，在「月宮寶盒」等片，用以強調飢餓頗有效果。嗅覺是難於傳達的，但也無急需去解決它。誠然這是再喚起遺忘的記憶或加強已經模糊的印象的有力手段，但嗅覺與視聽印象的連續常是偶然不定的，故在觀衆中不會引起反應。很少的場合，例如夏日的乾草場，可用乾草吹散在微風中的特寫之類，來喚起乾草香味及其一切聯同的記憶。

表情對象——自然，背景，「空舞台」

人物的激奮，恬適，狂歡之類的感情，其洩露於外表的表情動作者，往往遠不及其內奮的深度。因之聰慧的導演，常利用自然背景中的事物來作人物感情的象徵，暗示或對比。

自然力量　這是常用作激情的象徵來代表人物的內心的。最典型的例見於「亞洲風雲」（The Storm Over Asia），此片的最後高潮，蒙古人上馬趨山而下，追逐那殘酷的白人的時候，插入急激的流水，爲狂風疾捲着的樹葉等，以描寫抗爭的激奮之情。瑞典名導演 Victor Seastrom 不僅利用自然的力量來象徵暴力，而且把它誇張成爲推進劇情的要素，例如在「The Wind」片中，風掃進屋子，打開窗格，衝開門戶，震響碗架，掀倒油燈，使桌子着火——在這混亂中，露琳•甘許徒勞於把風趕出去。

背景事物　這也是利用來暗示種種情趣的手段，如以飼養小鳥之類來表示恬適之感是最常見

的，其用於「滿城風雨」等片中，且兼盡着性格描寫的任務。再如在「市街」片中：

室內流氓團的副團長（薛爾維亞・薛特尼之父）跟團長之妻談着話。說起殺一個人時，黑貓（特寫）橫過室內。

這片中黑貓是故意使用着，以暗示其後發生的不詳事件的。利用背景事物，另有一個特殊的方式，這就是所謂「空舞台」的技巧。

「空舞台」　所謂「空舞台」，是指原來佔主要位置的人物不在，只剩下富於暗示力的背景說的；有用來表示人物的心境或場面的氣氛的，例如「多情佛心」片中：

夫，興緻很高地醉酒歸來，妻，生火等着，先是全景，妻在火爐旁等，門口聽得回來了的聲音，妻往出迎——其後便是那火爐放在中央的房間的空舞台；「你真高興」，溫和地一面安慰一面扶持着丈夫的妻的聲音，不久二人進來。

這裏是用佈置井然的生着火爐的「空舞台」，配着畫面外的妻的聲音，作爲餘韻，將和睦的家庭氣氛充分表出着的。

但「空舞台」在最一般的場合，是用來代替不必要的表情對象，或爲避免過場戲，表示動作的省略或時間的經過的。玆各舉一例於後：

同是「多情佛心」片中：

在候車室里客人上車，藝妓們送着客人很高興地歸去。

在坐席上，半身的藝妓A，獨自深思着。

這里，年齡較大的一個藝妓進來說：「是你的客，爲什麼不去送？」A回說：「討厭！」成爲二人的全景，年長的藝妓頻頻地解釋着：那樣好的客人是沒有的。

開麥拉迴轉——成爲庭院的全景，只在畫面外聽得她們的會話而終結。

這里是爲要不給不必要的人物露面太久，並使觀衆只留有A的印象，就在最初用半身，其後用「空舞台」，使說白帶着餘韻而終結。

「金環蝕」片中：

大遠景，夜里兩人走着，開麥拉隨之「迴轉」——

於是在某一室的前面迴轉停止，兩人都出，暫時是「空舞台」——於是一人回入裏面，開麥拉隨之——

又略迴轉——這是一人送另一人去的時候。

這里的「空舞台」，用意在避免送行的煩瑣的描寫，是代表動作的省略和時間的經過的例子。

第三章　聲音與鏡頭表現

有聲電影宣言

有聲電影的發明，是聲音與映像的動作能够同時化後才告完成的，映像能够發音在當時是一種新奇，但並不意味着藝術表現上的進步。事實上這有聲片的發明，一時反使電影的藝術表現退步了；第一，有聲對白不能隨意中斷，因之鏡頭映像也就不能不拖長，迅速轉換鏡頭，原是電影的基本表現手段之一，現在却只能棄置不用，使電影再度倒退到早期模倣舞台劇的階段；第二，聲音的附加常形成鏡頭表現的累贅，譬如傳達鈴聲，默片中常用打鈴的「特寫」代替，有聲片則仍沿用爲當發音物給觀衆看的習慣，既給聽到鈴聲又給看到無意義的打鈴的「特寫」，因之常使表現重複而笨拙，有時反分散了觀衆對主要的表現印象的注意。

有聲電影的進步，是由聲音能從這種寫眞的附屬地位解放出來之後。最早在理論上把這點指出來的，是俄國導演愛森斯坦，普特符金，亞歷山大洛夫；他們三人，在一九二八年聯合署名發表了

「關於有聲電影的宣言」，這里主張「把聲音當作脫離了視覺映像的獨立的因子」來使用，是有聲電影藝術表現的出發點，其具體的意義，便是聲音「對畫面處於對位的位置」的使用法。這是聲片表現的原則，也是本章研究的前提知識。

聲音表現研究線索

和電影的鏡頭表現一樣，電影上的聲音的表現力的探究，也可從它脫離寫眞狀態之點着手。所謂聲音的「寫眞」，不僅指收錄音與現實音的一致，更指收錄音與其發音的映像或場景的「像眞」的關係說的。因之正如映像與對像的歧異之在上章一樣，電影的聲音和它所伴隨的畫面關係的歧異，將是本章聲音表現的線索。聲音可就其與畫面歧異的程度，分爲三大類：

第一類是不離實際根據的，這是說所使用的音雖不定是當前的鏡頭映像發出的，但却是這映像所在的實際環境里可能發生的，包括脫離發音映像的，以及主觀化的實際音。

第二類是絕離實際根據的，即所使用的音誠然爲現實音或其變種，但却不能設想在它所伴隨的映像的實際環境里可能發生的，包括純主觀的，以及風格化的現實音。

第三類是現實音的代替，這里所使用的音不僅無關映像的實際環境，而且和一般的現實音也很

少相似之點，包括模倣音樂以及抒情的音樂。

不離實際根據的音

實際音離音源——景外之音，寫實的對位

如前所述，聲音與發這音的映像，有時常成爲重複的表現或不必要的累贅，故聲片藝術表現的第一步，爲音與它的發音映像的離異。音帶可不必配合在發這音的鏡頭畫面上，可時而滑移於前後鏡頭，成爲該鏡頭的景外之音。

景外之音（off Scene）即鏡頭景外的聲音，其爲某鏡頭的音帶延展於前者，用意常在給那後起的鏡頭事物以介紹和開始，即先用音使觀衆在前鏡頭中對尚未見到的事物發生注意，而後讓那事物出現。例如前述影片，

「血肉的生物」中：

2

父親帶兄弟A，B，到富家來賠不是。

（全景）富兒母，A，B，父親說：「眞是什麼辯解也沒有！」

鏡頭景外，玩具的發條音，A聽得這音，向坐席觀望。

（全景）富家的孩子，蹲踞着獨自在玩弄火車的玩具。

這里用音來介紹了人的性癖身分，是優秀的例子。再舉同片中另一例：

（特寫）A，茫然想着，父親之聲：「對不起！」（鏡頭景外）

（全景）父親，A，B（弟）。

聽得富兒母的聲音（鏡頭景外）：「那一位？」父親，爲孩子們的樣子操心，同時必恭必敬。

（中景）父親，A，富兒母出現：「啊啊，××君嗎？……」

這里，父親的態度因富兒母的聲音變化的樣子，對於其後出現的富兒母的權勢作了充分的介紹。

鏡頭景內的聲音有時滑延於前後，用來和這前後鏡頭對象相呼應的，如「血肉的生物」中，兄弟吵架的場面：

（中景）弟坐在桌上向兄望着：「學校什麼的不再去也好，」說着把帽子丟棄。

（全景迴轉）帽子擲下，兄：「混蛋！不到學校里去做什麼？」弟之聲（鏡頭景外）：「到那樣的地方去，什麼也不會作出來。」

這里滑移於前的對白，跟兄的說白對比，表示着弟的反感的程度，是頗有深味的使用法。

「暴風雨的處女」片中：

丈夫很遲回來，妻焦躁地等着，女兒出去迎接未歸。妻聽得門響，誤以女兒回來而呼喚。

（全景）妻用髮針搔頭上。

（半身）夫很輕地開門而入。（景外）妻之聲：「孩子嗎？」夫突然停步，旣而翻然直入。

（全景）妻照原樣的坐着：「孩子，父親——」（以下的說白滑移於後）

（中景）妻（景外）的聲音：「怎麼樣了？」夫惴惴然，一面說話一面咳嗽。

（全景）妻聽得發咳聲（景外），急忙改正態度，用煙管敲火盆。

這例子中聲音滑移於前後畫面，二人的聲音相互地蓋在對手之上作成對比，造成喜劇的效果。

音畫「對位」（Counterpoint）

上述的音的利用方法，不妨說是電影上的對位法的開始。

對位法原是音樂的技巧，指作爲協和音的兩列樂音的對列，以獲取渾然一體的效果的，沿用在電影上，則是指鏡頭畫面與音的對列，彼此表示各別的劇情，但卻造成着單是畫面，單是聲音不能完成的整個的效果。

用於對位的音，以利用場景實際可能發生者居多，柏勃斯特尤常如此，這樣的技巧稱爲寫實的對位（Realistic Counterpoint）。上述諸例所使用的景外之音，都是場景實際可能發生的，故不

妨說是初步的寫實的對位法的例。明白地利用音作獨立的表現因素，以獲取寫實的對位效果者有如下的方式：

實際音與發這音的映像雖同時出現，但和發音映像動作絕不一致，以表示把這音作爲獨立的註釋的意識使用：例如普特符金在「逃亡者」片中，表示造船的場面里，用些鏡頭表示鐵鎚，鑽子，落下的鐵鍊與眩眼的閃光，聲音方面，雖是從那實際場面攝取來的，却絕不是那船的任何部分可同時聽得的，在普特符金所加與的複雜的節奏中更少實際的連結性。但在觀賞這部影片時毫不感受困難，音與像各經過高度的選擇，分別表出一長段客觀過程中相互連關的梗概。

將音移置到另一場景，以收前後事件呼應的效果者，如「生路」片：

一批作惡的流浪兒被政府收容起來，在照例麻煩了管理員一陣頭腦之後，知道無法逃出，就都愉快地從事工作。

在螢幕上看到察爾幹夫（主任管理員）率領摩斯泰法以下的十一人（頑皮的流浪兒們）來收容所中。

他們入浴，在喧囂與怪聲之中洗着，以摩斯泰法爲中心，用水洗着身上的積垢，把這些聲音滑移到後一鏡頭。

畫面變爲委員們接到電報，得悉流浪兒收管成功，不禁雀躍欣喜，這鏡頭畫面全部將前鏡頭的洗澡聲音移入。

像這樣把洗澡音與另一場所的委員們「對位」地使用着，就把流浪兒們對自由健全的生活的歡喜，跟委員們的喜悅有機地連繫起來了。

將背景的音自由使用，以作人物心理的象徵者，如「Dancinglady」：

出獄後的克勞馥，跟愛她的有錢男子在菜館敘餐；

她聽說是他給付了罰金的，便問：爲什麼爲我這樣的的人出錢呢？男的終於說是爲了投資；

克勞馥笑了，說投資在我這樣的人身上，就和投資在那邊的茶食販賣機裏一樣，成功的可能是很少的；

那時在他的背後，依希看見那茶食販賣機，零星地傳來搖着彩的人們的喧譁聲；

女的說着跳舞得了非常成功的話；

男的說自己願替她出資演出，女的不允做對手，說着話時，聽得茶食販賣機給打中了最上彩的信號，以及呼叫「成功」「成功」的聲音。

因這機遇，女的就決心似的說：「我儘力做做看吧！」說着站起。

種例也不妨認爲是寫實的對位法之一種，因爲音顯然是由導演故意加以安排使用着的。

實際音主觀化——主觀化音，選擇用法

利用實際音的音帶的滑移安排，可與鏡頭畫面合成豐富的藝術表現已如上述，但這是實際音不再附屬於發音映像的收穫，事實上這種實際音無意中已在被改變着，即照着人物或導演的主觀的要求在被處理着了。

主觀化音　實際音之主觀化，爲聲音脫離寫眞狀態的更進一步；這主要是根據着吾人在實生活中的注意的經驗的。就視覺說，視覺對象的寫眞攝影，很少能正確表出人物的主觀所見，因爲我人的眼睛是不斷隨着我人的心境變化的，即使我們和環境的外表看來並無改變。高度的思想集中，可使視野收縮至幾方吋，就連這也常在焦點之外，雖視若而不見。不注意的心境使眼睛無目的地徘徊，使視野前後轉動不定。但時而美術鑑賞的敏感提醒了注意，於是色彩，模樣，細部就異常清楚。上章已經檢討過，開麥拉主觀地使用時井可表出這種主觀的變化至某種程度的，但鏡頭畫面正確符合主觀印象却極爲困難，我們會發覺在這點上它的可能性是極有限的，因之發見新的探入人物心境的手段就甚爲必要了。現在就聽覺方面說，這也是受任何時候的心境所響影的，最艱難的寫作可在最嘈雜的說話，步履以及街車聲音之中進行，只要思路通順，這些聲音就會聽不見，但當思

路一阻塞時，嘈雜聲就會開始聽得，愈來愈高，思想若再無法推進，則勢必放棄工作。但各偶然在嘈雜聲中，聽得有趣味的話，聽覺注意就會附着上去，而其餘的雜聲會再度聽不到了，正如眼睛在羣衆中看見一個熟臉，則其他一切就會模糊不見一樣。麥格洛風可自由控制來傳達這種主觀，而且在聽音可自由伸縮來符合主觀印象之點，實為較鏡頭還為方便的手段。

「選擇用法」（Selective Use）　把實際音加以選擇，來造成上述的主觀的效果的，稱作選擇用法。這種選擇，可分數的，量的，或性質的。音的數上的選擇，在大多數的影片中都多少存在着的，當然不是為表達上述那樣狹義的主觀效果，而是導演表現於全劇的處理態度上的廣義的主觀。從音的數上的選擇看，普通影片可分三類：通常片中對白是寫實地摘錄的，關門聲或脚步聲則多被省去（常常並非由於藝術處理上的需要，而由於馬格洛風的技術上的缺陷），而音樂則非寫實地附加着；但若加用自然音，而少用音樂，則就表現着更高度的寫實的處理；反之若少用對白，多用自然音與音樂，則就表示着比較非寫實的處理了。

音的量上的選擇，最淺顯的例子見於 Fritz Lang 的「M」（1931）片中，一人坐在咖啡店的桌旁，用手指塞入耳朵，於是那里的自然音（樂隊）就消逝而不復聽得，當移開手指時則那音就高漲而清晰可聞。當然這里聲音的停止出於必然，由人的動作可以預料的，因之除用在喜劇上外並

無多大效果。

現在我們且舉聲音之數與量上的選擇的聯用的例：普特符金有一篇聲片論文上，假想着如下的表現：

「一個人突然聽得求救的呼聲，先只望窗子，其次望窗外，起初除道路外什麼也沒聽見，這時外邊當然有汽車，公共汽車的聲音，但並不傳入他的耳朵，在他主觀的聽覺上，還只殘留着最初使他吃驚的那呼聲（這里是數的選擇）；他終於用眼睛找見那發出呼聲的地點，那里是有着大夥兒人，有誰在把負傷者抱起來，負傷者已經安靜不動了。他看到了那負傷的人，於是街道上的騷音就似乎重又現會。在那騷音中，救護汽車的喧囂的警笛聲，在逐漸增大起來（這里是量的選擇）；聽着這警笛，他的注意開始移向負傷者的服裝上去……」

要之，在表示主觀的程度上，視覺與聽覺注意之間有着極近似的平行，有時最好使映像較聲音更客觀，有時則反之。但在音與像同時出現時，映像常壓倒聲音引人注意，因之以映像表現客觀，以聲音表示主觀，照例比較妥當，主觀的開麥拉，除非以非常的技巧與慎重來加以使用，常不免引起模糊怪異之感的。

說到音的性質上的選擇，已經是意味着要求音本身的改變了，這時候的音已顯然不是攝景實際

可能發生的，因之是第二類聲音研究的對象。

絕離實際根據的音

現實音離實際——純主觀音，註釋用法

上述都是假定在畫面實際發生的音的利用，使用這類音的長處在可不致損害影片的內容的真實感，其缺陷則在聲音仍拘於實際，不能作爲自由的表現因素來運用。使聲音自由地突破這實際的拘束的，是在卡通片與喜劇片，這是此類影片本身的性質使然，因爲眞實與否可無損於它們要傳達的效果。

純主觀音　絕離實際根據的純主觀音，必須愼重使用，因爲觀衆常會把它誤爲實際音，從而只把劇情弄糊塗。新聞片和教學者的說白，絕不會被設想爲是畫面實際發生的，這是觀衆已經默認的方式，自不致引起誤會。正片中此類憑空發生的現實音，常用於說明人物的純主觀的錯覺，也只在觀衆已經充分準備接受這種主觀的場合才可安全使用。例如「Blackmail」（Hitchcock, 1929）片中，一女孩爲嫌疑與恐怖謀殺了一個藝術家，之後她過人家時，就彷彿聽得「小刀，小刀，小刀……」，從那人羣嘈雜聲中跳出來，在宣告她的罪行。這里謀殺者的神經過敏，已充分爲觀衆所同

感，故這樣的音的主觀表現，是值得取法的範例。

「註釋用法」（Commentative Use）　凡與場景實際無關的，講白者或人物的純主觀的告白，我們稱為說白的註釋用法。這種用法中最足注意的，是「內部獨白」（The Internal Monologue）。愛森斯坦在一九三〇年，當他還在好萊塢的時候，被邀根據 Theodore Dreiser 著的「美國人的悲劇」（An American Tragedy）寫一個電影腳本，這裏面他提出了所謂「內部獨白」的表現手法。這片子要是攝成，則對美國的社會生活與司法界，將作較原書更有力的控告。因之這腳本雖獲得原作者的同意，卻未曾讓愛森斯坦拍攝，從而這內部獨白也就始終沒有實現過，它的效果只能從愛森斯坦的描寫（大抵是想像上的）來推斷了。他是常以天真的熱情來解釋他的意念的，因之他說「有聲電影的真實材料，當然是『內部獨白』。」但較妥當的說法還不如說：「內部獨白」在聲音的表現用法中佔有頗重要的位置。

愛森斯坦指出，「內部獨白」在文學的形式上最早使用在一八八七年 Dujardin 的「Les Lauriers Sont Coupes」里，但其充分完成則直至 James Joyce的「Ulysses」刊行以後。但要開展這方法的全部力量，文學太受語詞的制限，戲劇則為所關係的自然主義方式所拘束，只有在電影里才能完全實現。「美國人的悲劇」中的第一個高潮乃在一小船的場面，一個年青人為他的弱點和社

會環境加與他的重重困難所刺激，想要殺死那件着他的女子，但他的猶豫寡斷阻礙他的行動，他自己和他們欲望在內心交戰着，愛森斯坦描寫此段的脚本如下：

「這些蒙太奇記錄是了不起的——

「只有電影才有方法恰當呈現內心騷亂者的忽忙的思想——

「因為只在聲片中才能再造思想過程的所有的狀態與特質。

「這些是多卓絕的蒙太奇表！

「彷彿思想，時而是以視覺形像進展——帶着聲音——同時的或非同時的。於是為聲音——純形式的——或帶着聲音形像：聲音象徵着實物。

「於是突然，為理知地陳述的語詞的鑄造——理知地而且沉靜地，這樣地吐出語詞。配着暗黑影片——倏忽的，無形體的視像。

「於是為熱情的，不連貫的語言。只是名詞。或只是動詞。於是為感嘆詞。配着無目的的形體的曲折進行，這兩者同時地伴隨着語詞忽忙掠過。

「於是為視覺形像，在完全的沉默中忽忙掠過。

「於是聲音被包在多重音中。於是為形像，於是兩者一起。

「時而它們自身竄入外部的事件過程，時而則把外部事件過程的質素添入它們自身裏面。

「彷彿提供人物內部思想的表演——種種衝突：懷疑，熱情的爆發，理知的聲音，用快運動，或慢運動，強調這一個和那一個之間的韻律上的差別，而同時，以外部動作的完全消失來對比着內部的熱病似的鬥爭——在呆如化石的臉相之後。」

若把這段描寫迅速閱讀，不怎麼注意細節（這只在原劇本中才清楚），則當可承認這手法顯示着直接探入心理的很大的可能性，特別是在緊張的時刻，當邏輯的正確在問題之外的時候；當然這是易於濫用的：「奇異的插曲」中，用插入台詞的旁白來揭除社會習慣的假面，只是最笨拙地回應着演員已經精妙地傳達了的東西而已。在愛森斯坦的描寫中應該注意的是，映像影片往往是主觀的，企圖表示惶惑的心境中的混亂的迅疾掠過的形像，以及邏輯來不及的窘境時的腦的活動閉塞住的空白。除非電影觀衆準備努力，如在讀小說的內省描寫那樣，將自己儘可能化入別人的意識中，那麼電影的最大的可能性是無從實現的。目前小說也許過分偏重自我描寫了，但在電影則還不夠。

現實音風格化——風格化音，聲調用法

作純主觀的註釋用法的現實音，如上述只限於觀衆已準備接受或同化於這種主觀的時候。可知使用的場合並不多，這里我們看到現實音自由表現的界限。現實音無論怎樣自由，總有被觀衆誤會

爲實際存在的危險，當它用於寫實的對位時，觀衆會以它爲寫實的隨伴物而忽視之，除非這種對位異常尖銳，就會喪失所要表現的效果；當它用於純主觀的註釋時，若觀衆誤爲實際聲音，則不但喪失效果，而且引起混亂了，爲避免這種誤會，獲得更自由的表現力，就要求着現實音本身的改變。

風格化音　給現實音以風格，便是使之樣式化或誇張化，也就是使音本身和發音映像實際明白地歧異，這是聲音從寫眞狀態解脫的最後一着。所謂樣式化或誇張化，當然是指實際上的現實音向着想像上的另一種音的轉化，用以表現所需要的情趣的。但這原來的音與所轉化的音之間，必須有音調上的某種類似，使轉換可能而不勉強，同時也常須有性質上的顯著的差別，俾觀衆不致將表現手法誤爲實際。

「聲調用法」（Tonal Use）　使現實音樣式化或誇張化，如上述是以音調的近似爲基礎的，這樣的音的使用法稱爲聲調用法，因音的變化必須明顯，故其方式常爲語言，自然音，以及音樂這三種音的相互轉換：

從說白轉化爲自然音，見於卓別林的配音片「城市之光」（City Light），此片的開場爲舉行銅像揭幕典禮，來賓致冗長的祝詞；這祝詞已經不是通常有意義的說話，已被樣式化誇張化爲毫無意義的噪音的調子。莊嚴的演說經過這樣處理，便只留下可笑的噪音的效果了。

反之從自然音轉化爲說白的例，我們可舉出Alfred Hitchcock的「The Thirty—Nine Steps」。此片中有一段，火車輪的節奏的聲音轉變成無形體的噪音，在重複說着：「他使不得，他使不得，他使不得——」（He mustn't, he mustn't he mustn't……）這里，火車輪的聲調恰和感情急切的語調合拍，因之這樣的轉化就自然地提高了這情境的戲劇性。

說白或自然音的轉化爲音樂，是小歌劇或音樂喜劇片中常見的。西洋樂曲，特別是最近的爵士歌曲里，常有着近似現實對白的樂句，因之常可採入電影，使與人物關聯起來使用，譬如一對男女正面交換着對白，從話調逐漸轉化爲歌曲的調子，樂器開始伴奏，於是變爲歌劇式的場面。再如一張叫作「巴黎之光」的法國片里，渴望到大城市去成爲歌星的女孩，終於懷着欣喜的心情，搭着火車上巴黎了，這里火車的汽笛聲，機輪聲等，全部音樂化，抒寫着輕快，期待，雀躍之情，在愈近目的地的時候，這種的樂音也愈益高漲着。音樂是最富表現力，且在運用上最自由的聲音因素，我們要在下節詳細探討它的應用法則。

從現實音到音樂

代替現實音——模倣用法，動力用法

電影中的音樂，以使用於無音部分者爲多，在原有現實音的地方要使用音樂來代替時，如果就

全將現實音取消，是要引起不自然之感的，因之常將現實的騷音採入音樂，使音樂與鏡頭內容的具體性一致。

「模倣用法」　音樂之採入或模倣現實音的，稱爲音樂的「模倣用法」。採入或模倣的方式有種種，最原始的方式是現實音完全保持其具體性，用模倣該音的實際音樂巧妙地配合着，例如「暴風雨中的處女」：

夫婦打架吵嘴的時候，雷電華顯覆而開關打開，於是放出暴亂的「和洋合奏曲」，這打架的情景，就給諷刺地形容着。

這里使用的是實際的音樂，雖說是音樂化的純粹的例子，但這里表示着儘量將音樂現實化的企圖，可作爲極端避免與畫面的具體性衝突的例子看。（就其效果言，亦可歸入所謂音樂的「註釋用法」類的。）

另一種方式是現實音雖完全保持其具體性，但卻被按照樂理來組織化了，普特符金在「有聲電影的韻律問題」的論文中，記述齊他在「逃亡者」片里處理現實音的方法：「我利用征年五月及十一月莫斯科舉行的示威遊行，蒐集了將來的蒙太奇所必要的種種音響。恰如攝錄默片中的「選景」和「特寫」似的。我收錄了音量變化的種種實際音樂及音響斷片，從樂隊到羣衆的騷音，從萬歲的

呼聲到飛機上迴轉的旋葉聲，到無綫電播送的口號，我們的歌聲的斷片。其次輪到的工作，是編輯幾千米突的聲帶片來創造成幾百米突的韻律的構成；我嘗試了把這些斷片恰像組成一個樂隊的個個樂器似的加以運用。」

其使用方法可舉「逃亡者」的造船廠部分的音響處理爲例：普特符金在同文中寫着：「這里我再使用了自然的音響，即笨重的鐵槌，在各樣不同的平面上工作着的鑽孔器，打入釘頭的騷音，汽笛音，下降的鐵索的猛烈而高漲的强音，這一切音響，我是在造船廠旁邊攝取的。於是以各樣的長短在編輯桌上組織起來，這些音響爲我盡着音樂樂譜的任務，這船塲塲面的結尾，音響藉藝術的省略安排，逐漸昇至强大雄壯的頂點，同時我把映像中的汽船半象徵地加速度地擴大。」

更進一步是不用具體音，單用樂器來模擬實際音響，把這種擬音配奏成音樂的方式。早在無聲時代，稱爲純粹電影的華爾太·勒脫曼的「柏林」的伴奏曲，便是採用這些方式的例子：在這片中，別開生面的卷首字幕上，接連寫着音樂的主題：

（一）勞働進行曲

（二）機械的節奏

（三）街上的節奏

（四）大都市晌午的合唱

（五）遊戲的節奏

（六）夜之節奏

（七）柏林主題曲

此片音樂如主題的題名所示，非常與鏡頭內容一致，乃將鏡頭事物所發的近於騷音的音，巧妙地採入編爲樂曲的，故不妨看作模倣音樂用於伴奏的範例。

音樂的擬音或模倣用法，旣能與鏡頭畫面的具體性結合，又有音樂的表現情趣的自由，故有着親切的抒情的效果，示例如後：

瓊・克勞穆維爾的「Of Human Bondage」：

主人公比考（李思廉・霍華特）爲女的出賣後，彷徨街頭；這里將他的足的動作音樂化，伴奏以一種帶着孤寂之感的調子，用這手段來表現出主人公的孤寂，是較之用現實音更爲充分的。

阿諾爾特・芳克的「蒙波冷之王」（Der Koenig Des Mont Blanc）：

主人公單身登臨蒙波冷高峯，這里是大家不敢來，從來沒有人跡的所在。風開始劇烈地吹，雪開始激烈打下。他逃往洞中去休息。

風聲急迫起來，這不久就用音樂來表示，配合着主人公絕望地看着雪片飛舞中的絕壁。

不久，音樂愈益强烈，風愈益激昂，他想起人們的恐怖來：

畫面暗部燒印字幕：「是妖術！」

音樂，增强弦樂之音，釀出荒涼之感，恐怖地提高至於合唱。這與畫面的字幕「是妖術」配合，使主人公的恐怖達於絕頂。

使用音樂的動機，有時未必爲了積極表現什麼，而是爲了要抵消現實音的存在的累贅：現實音有時不但爲畫面表現的重複，有時且分散觀衆對主要的表現的注意，這是已在上面說過的。而最大的損害是爲了現實音的存在，激烈的短的剪接就不可能，而這後者又恰是電影創造上的重要手段。不可能的理由很簡單，聽覺不是像視覺那麼敏感的，音的使人知覺，只限於時間較長的時候。因之在兩個景短促地激烈地交錯，而雙方都配有同時化的現實音的場合，音就成爲支離破碎而無從懂得。這困難應該怎樣克服呢？

「動力用法」　把短「割脫」的現實音取消或代之以純音樂，都將引起不自然之感，解決這難題的，也仍然是用模倣音樂，惟所模倣的常只限於動力的節奏了，這就是音樂的「動力用法」。在戲劇動作急切鏡頭轉換迅速的場合，音樂除非獨自表出與之對列的特殊的情趣，如前述音樂的註釋

用法，則惟有儘僅發揮它的動力的節奏的效果。音樂的情趣，決不能追隨場面感情的迅速轉換而改變的。例如「逃亡者」中，坐在汽車里平穩迅疾地來往的資本家，是伴隨着平滑的流暢的音樂的，但在叫賣晚報的女孩一出現時，就突然中斷而代之以自然音。畫面回到車里，音樂再度插入。這里音樂與自然音的突然的轉換軌變刺耳，因而使聲音效果完全喪失。

在描寫動力的節奏上樂曲應該不是自足的，而且應該儘可能的簡單，一個或一組樂句不斷重複，提高着音量或加快着速度，至一個短剪接的段落告畢止。Edmund Meisel 爲「十月」作的樂曲，其後爲 E. Irving 擴展使用在「十月」片中者，爲最適於此種任務的。

用音樂來代替短鏡頭的現實音，並表出着快剪接的動力的節奏的範例，是羅貝．麥穆林的「愛我今宵」片中的最後追趕的場面：

野外（遠景）火車向左行駛（火車的音，音樂）

城門（遠景）茄納脫趕來。

野外（中景）馬上的茄納脫。

前二「割脫」插入音樂，馬蹄聲。

野外（遠景）行駛着的列車（音樂，火車之音）

（半身）馬上的茄納脫（蹄音，音樂）

（全景）火車向前景來（火車之音，音樂）

（遠景）茄納脫之馬向左（蹄音，音樂）

從全景始，茄納脫之馬通過阿麥拉之上（蹄音，音樂）

（遠景）向左手行的列車走盡，自右手來的茄納脫的馬，只有音樂（以下只有音樂）

（特寫）列車的烟卤（音樂）

（特寫）馬之前足（音樂）

（特寫）烟卤（音樂）

（特寫）馬（音樂）

（特寫）烟卤（音樂）

（特寫）馬（音樂）

（特寫）抽送活塞（音樂）

（特寫）馬之足（音樂）

（特寫）抽送活塞（音樂）

（特寫）馬之足（音樂）

以下九個「割脫」交互地出現馬之足與活塞。

（特寫）列車之車輪（向左手行），從右手來的茄納脫的馬的足迫近（音樂與火車音）

（全景）向左前景行的列車，在右路上的茄納脫與馬，茄納脫：「莫思斯！莫思斯！」（音樂與火車之音）。

從這台本看，最初在「割脫」比較長的處所，還能加入蹄音與火車之音，到越發緊急起來，一成爲馬足與活塞的閃片時，就只有音樂，緊張之感只用勵力的音樂來表現着。這樣的情况下，音樂實是最方便的東西，因爲既能較長地一貫在閃片之間，又能表現所需要的感覺。

純音樂的使用——感染用法，主題樂

音樂通常使用在沒有現實音的啞片部分，但不可無原則地將這種無音部分填沒就算，音樂必須和鏡頭內容保持着結合的關係。這關係有形式上的，如上述的模倣用法，因爲音樂本身和場景的現實音有一致處，故兩者間的關係十分緊密。音與鏡頭的關係有效果上的，例如就模倣音樂說，有和鏡頭在效果上對比地結合的，如「註釋用法」，有平行地結合的，如勵力用法。但一般的音樂在形式上完全和鏡頭游離，只是在效果上和鏡頭結合着的，惟其如此，音樂對鏡頭的情趣效果，要是對比

的就必須極明顯，要是平行而表示場面氣氛或人物感情時，就要渾和到彷彿是從那場面或人物自然發生的。

「感染用法」　使用電影中的一般的音樂，是一切訴諸情緒的音樂（在歌劇中發見的），除了最純粹的。用這樣的音樂，配合映像影片來感染給觀衆以某種情緒的，叫作音樂的「感染用法」。

音樂的「感染用法」有單純用於描寫氣氛或心理者。無聲片的伴奏樂大都在這意義上使用的，茲舉穆鈕（F. R. Murnau）傑作「情海波瀾」（Sunrise）的伴奏音樂為例：

（一）自開幕至海水浴場：

此景畫面爲全片的序引的形式，與其後的事件無直接關係。

Drigo—Serenade

（二）都市女郎之登

此景爲來自都會的女性（馬格莉脫．李文斯東）在鄉下的一登，其將她介紹而作爲事件的開始的。

Drigo—Amour Virginal

（三）自口哨至逢見

一男子（喬・奧勃朗）來女郎的住宅前打口哨，女子應聲而出，介紹這男子，以及兩人之間的關係。

Wagner—Elsas Dream From Lohengrin

（四）都會之幻想：

男女並肩步於月下湖畔，坐下，由是而爲兩人的對話，那女的勸誘男的變賣財產到都會去，於是出現都會的幻想的景。

M. Tayler—What do you Suppose—Foxtrot

（五）沉艦殺妻：

女的唆使男的殺妻，於是爲現實的妻在等待夫歸來的鏡頭與舟中幻想殺妻的鏡頭，現實與幻想錯綜混合着。

Karl Nainass—Spirit of the night

（六）丈夫帶着蘆葦歸來

男的受女的唆使，抱着殺妻的決心回家來的景。

Schwmann—Andante Pathetique

（七）翌晨

夫妻在家中的情景，妻聽得丈夫說上街去，便高興地作準備。

（八）小船離岸

Schertzinger—Inc'ndental Miniature

妻完全不知道丈夫的居心，只是高興着，丈夫爲欲殺妻而受着內心的苛責，默默上船，搖槳而行。

Luz—Heavy Character Theme

（九）丈夫急忙搖船折回：

船行至湖心，夫猶豫困惑，妻察知他的心事，旣驚且悲，夫改變決心，急忙將船搖回。

此爲前半的高潮，是嚴重緊張的場面。

Thome—Sou La Feuillee

（十）妻捨舟而逸

船近岸時，妻恐怖地從船躍出，不聽丈夫的阻止，向森林中逸去。

Wagner—Allegro From Walkure（以下略）

感染音樂除了這種氣氛心理描寫的方式外，尚有其他較之更繁複的功能與方式。列舉之則有：

鬆氣　人物感情鬱積到某程度，能以某一機會而讓感情鬆弛奔放了，這種內心的感覺，常可用抒情的音樂來表現：先是窒息似的沉默，然後突然湧現出一段樂曲來，彷彿主人公鬆一口氣，又彷彿從窒息的現實暫時開放似的。此種方式在感傷的影片中使用最多。在「基度山恩仇記」片中，獄中主人公見老革命家死了，在忍住一切的感情的沉默中，跪在床前哀抱着他，沉默至最高度，突然爆發為來自天邊的一片讚美歌聲，彷彿在歡頌着這崇高的靈魂的昇天。

轉調　場面的情調的傳達，用畫面不如用音樂直截簡便，特別是從一個情調轉到另一種不同的情調的場合，用音樂可使觀眾的心境於不知覺間跟着轉移；一般的影片中從普通的景轉到舞廳，咖啡館，或幽會場面時，常是利用着音樂來使觀眾迅速地沉浸在所轉換的鏡頭場景的情調里的。

承上　若場景變換了，但劇的情調卻是一貫着的時候，可用前場的音樂延展，使後場的景承繼前面的樂調，以前前後打成一片。例如，

「巴黎屋簷下」（Sous Les Toists de Paris）：

蒲拉爲賊棍奪去了鑰匙後，阿爾貝爾就伴着她到自己的室里來。使她在自己的床上就寢以後，心里煩亂着：

（中景）阿爾貝爾，用鼻音哼着調子在室中踱步。

（中景）在蒲拉室中，强棍弗萊特等待着她不見回來，就絕望地走了——淡出。

阿爾貝爾之室。

淡入——蒲拉隨着，阿爾貝爾走近旁邊，坐在床之一端。

這例中的「淡入」與「淡出」之間，音樂是連接着的。這場合的「淡入」「淡出」，照例表示時間經過的段落，但值得注意的是音樂調的連關，已把前後場面連接起來了。

起下　這是指先用音樂來導入某個場面的調子的方式，這種先導的音樂，大多用來補充無聲的部分，最普通的是在片頭的「信用字幕」部分，伴奏着主題樂曲，將觀客導入那就將開映的影片的氣氛之中。其次是一段情節開始前的無音的「連續字幕」的部分。「自由萬歲」片里，在紛擾的內亂的場面，或潘却（華萊斯・皮雷）乘馬疾馳去救墨西哥的急難的場面，都是把這些場面的音樂提前移在場面之前的「連續字幕」上，用以防止「連續字幕」的乾燥，並使觀衆準備接受其後的場面的情境的。

對比　這是使純音樂與鏡頭內容調子對比的手法，乃普特符金在他的第一張聲片「逃亡者」里倡行的，此片的第二部，在畫面方面先是警察指揮街車的有秩序的狀態，其次來了郵務和勞働者

的格鬥，終於後者被完全擊敗。於是又回復場面開始時的靜止的有秩序的狀態，最後，意外地在警官眼前，勞動者的旗幟重被高舉，羣衆在街頭又重被組織起來了。

在音樂方面，假若用慣常的伴奏的方法，普特符金指出，這是必然會「以靜謐的樂調開始的；示威行列出現時，音樂怕就要改爲進行曲；在敵方作準備的場面，又要再來一個變化——這回音樂是要帶威嚇的性質了，接着敵方與勞動者之間發生衝突時——在示威者是悲劇的瞬間——，音樂怕要循着這個視覺的氣氛，逐漸降落到絕望的主題中去了。旗幟從被揭舉時，才開始容許音樂轉換到充滿希望的調子。這與型的(伴奏樂)的發展，僅僅表現了場面的皮相，而本質的意味却被忽略。」

但普特符金却嘗試創作了與那些鏡頭內容的低潮對比的音樂，即「主要的情緒的主題，徹頭徹尾雄壯而表出着終極的勝利的確實性，音樂的發展自始至終必須表示力量之漸次成長」：「這裏映像的進行像病人的體溫表那樣地描着曲線，但作爲直接對比的音樂是確固不動的。場面平和地開始的時候，音樂是雄壯的。示威行列出現的當兒，音樂把觀客一直帶進那行列中去。每回警官用棒打擊，觀衆感到勞動者激怒，因爲觀衆是被包塡在他們的感情裏，自身在感情上對於警官的足踢蹴打有着強烈的感受性。接着在勞動者被鎮壓被解散了的時候，音樂成爲在那勝利昂揚的精神之上更進一層的調子，而在勞動者再揚起旗幟時，音樂也終於到達了它的高潮，於是到結束，音樂的精神是

和映像的精神一致了。」這裏，「音樂是使觀衆在心裏想着：戰鬥精神之每個被鎮壓，不過是接受新刺激為加强為最後勝利的鬥爭而已。」

主題樂　電影雖將分場面與段落，用「淡入」「淡出」來區別着，但自始至終，是有主題貫穿着的：同樣，音樂雖說在各個場面不同，也要求着一貫全體的調子來統一。因之表演主題的伴奏樂，就成為電影音樂最完善的形式。例如為「Old Ironside」（詹姆斯・克洛滋作）與「Big Parade」（金維多作）「Wings」（威廉・魏爾曼作）等片所作的樂曲，都是以主題為中心的。這些片子的主題樂，却有着甜蜜而柔和的旋律，用在男主角，女主角或兩者合演的愛情場面裏；更有對於輕快的角色，則另配以滑稽的輕快的樂曲，作為輔助的主題的。

變調　但主題樂曲，若在此中反復使用而不變方式，終不免令人起厭倦之感，終於要失效果。補救之法是改動樂器的構成按照畫面的節奏來作種種變化，這就是所謂變調（Veriation）。把這變調巧妙地使用着的，是克萊爾的（Rene Clair）「最後的百萬富翁」：

這片子的主題樂曲是某個假想國的國歌，片中以各樣的變調到處演奏着，這演奏不是單純的外加的伴奏樂，時而是畫面中的實際的演奏，時而是無線電的播送，是根據各個場面的實際來設計，因而具有着現實性的。

此片開始，從「信用字幕」到演員表，演奏着作爲全片主題的國歌。

其次場面成爲放映聲片的銀幕，那上面講着說明的文句，臨末演奏國歌。

於是在試映室的場面，出現大使與百萬富翁彭考氏。

其次爲王宮，城主在國歌演奏聲中出現。而後，國王的軍樂隊出，成爲樂隊指揮者與城主之女公子的場面，因指揮者有意於公主而作挑情的演奏。

場面推進，城內民衆看公主之許婚者彭考氏的照片的場面，這曲子的演奏，和那場面相合，非常遲緩鬆散。

於是這曲子變爲爵士調，成爲船中的場面，彭考氏正在訪問卡基納里奧國的途中。這里的爵士曲，怕假定是由雷電華播送的。

之後，場面轉到陸地，曲子的演奏成爲歡迎彭考的國歌。

議會里商談着趕快令彭考拿出錢來。於是爲國歌，爲「我們有着武器，輪盤賭具」的合唱，門前的民衆們也和之而歌。

於是在王城內，國歌演奏着，外面的民衆集在陽台下歡迎彭考。

彭考現身於陽台，民衆歡呼。國歌的演奏加上喇叭，極鼓舞之能事。

到了夜里，城內的庭院中，彭考與公主相見。樂曲成爲羅曼帝克的緩和的調子，伴奏於愛情場面上，但指揮着節拍的公主的戀人，因忿而時時搗亂。

進而場面成爲舉行彭考造像落成式的場所，演奏國歌。

其次，爲城內，彭考履行對卡基納奧國承諾出錢的借約的場面。自城主以下都到場等待着彭考的簽字。簽字時間愈益迫近，侍候的樂隊以快速調演奏進行曲式的樂曲。家臣一同高興，到陽台上去，向侍候着的民衆報告，又一同合唱國歌。——以下略

像這樣的配合着各個場面，把一個樂曲作自由自在的變調，就一面獲取伴奏的效果，同時使之與內容有機地巧妙地關聯起來了。

綜合篇

當一個題材來到有創造力的作家腦裏之後，那引起這題材的一部分現實就消滅了。種種現實界的印象好像都在搖曳着，正如裹在一大片蒸氣裏的物象：如樹木，塔樓，屋宇，都分離開來成爲斷片的了……當這些物象，找到一個可以依附的中心點的時候……詩人才能從那搖曳不定的境界中脫出來，從而取決了（作品）的形式。

——但丁（Dante）

綜合篇

第四章 CONTINUITY

——連續的構成技巧

我們已經比較研究映像與實物，聲音與鏡頭實際的種種歧異，而且檢閱了這種種歧異的表現力，其應用於電影表現技巧上的規範。但這些歧異，只是存在於電影部分的表現因素。任何藝術，在形式上爲部的集合，爲較小單位的表現之集合爲較大的統一體。因之吾人不僅要從電影的局部表現上，也應從這些局部要素的集合上來加探討。

剪接與構成

首先要肯定的是：電影藝術的基礎在非連續性，即在它不是現實過程全部的複製，而是這過程

的斷片的接合。爲什麼呢？因爲能够把對象分解模寫，爲任何藝術手段的必要性能，只有經過分解，才能加以選擇，再組合，這是創造的基本條件。例如攝影是把對象整個記錄下來的，這之間不容藝術的想像有用武之地，但繪畫就高出一籌，因爲它可就對象的局部印象選擇模寫，然後把所模寫的按照自己的主觀重新組合起來。法庭案由的全部實錄顯然不是藝術，但小說雖在局部上是寫實的，在全體上却容許着作家的主觀的虛構，這也就是小說所以爲創造的藝術的特徵。

電影的材料是攝錄着外部事象的映像影片與聲帶片，這後兩者都是可以任意剪斷接合的，這里就存在着電影的分解的最大可能性，電影的取捨組合材料的最大自由。如前所述，電影的攝影或錄音可給現實的事象以歧異，可利用之於電影的小單位的表現；但這歧異主要是通過機械來整個地完成，因之所收獲的藝術效果究竟有限；這些歧異，代表着對現實事象的「觀點」，但並非這現實的「再造」。可知電影鏡頭本身由於它的先天的寫眞性能，絕無望與其他藝術（空間的造型藝術，時間的文藝音樂等）爭高下，要到它能够自由地被分解接合的時候，才能成爲與其他藝術並列的獨立的表現媒介。

使電影鏡頭分解接合的技術，一般稱之爲剪接，這是電影的創造的基本手段，我們應該先對它的作用有個概括的認識。

分隔，解析，對列

剪接，對於影片材料會起怎樣的作用呢？就剪接的使用方式歸納起來，可分如下三種；

第一、分隔作用　這就是將現實過程分隔，加以省略或分段的作用。最早的影片將事件動作過程從頭攝到底，除了換景的必要外，剪接別無其他作用。但舞台劇的分幕，乃是表示過場戲的省略與動作的段落的，梅里斯（George Melies）等用電影來記錄舞台的場面，這就在電影中移植了舞台劇的傳統，同時也因襲了分幕的方法；這不妨說是電影利用剪接的分隔作用的開始。但舞台的「幕」的分隔佔有相當時間，因之是可令人充分地注意到的，但剪接的「割脫」之間，却直截而無痕迹，因之分隔作用也就不明顯。於是發明了「割脫」的代替，如「淡」、「化」、「劃」之類，這些發明的共通目的，是使剪接過程明顯，從而明白發揮着剪接的分隔性能。

第二、解析作用　這是將現實對象解析，就其細部加以選擇强調的作用。初期的電影爲舞台劇的實錄，卽不分鏡頭而整個地攝錄着舞台場面的，因之不妨說在這階段的電影，剪接的解析作用尙未被發見。上面已經說過，格雷菲士首先在「For Love of Gold」片中，使用較近距離的鏡頭來顯示演員表情，這是解析景爲細部鏡頭的開始。他在「After Many Years」片中正式使用「特寫」，

展示女的等夫回來時的臉部，更革命的是在「特寫」之後，插入一個表示她的思想對象的畫面——她的丈夫被拋在荒島上——；這插接鏡頭的引用，開拓了解析作用的應用範圍，使細部鏡頭不受現實時空的拘泥，可自由地集合起來，由之構成「電影的空間與時間」。

第三、對列作用　這是指形式或內容上截然不同者鏡頭接連對列起來，產生一種節拍上的或聯想上的效果的作用。形式上對列作用的例：試回想前舉「愛我今宵」中追趕的場面，那里有許多馬與火車的細部鏡頭交叉接合着，從一鏡頭的形式轉換到另一鏡頭，每回都引起一種激動感，鏡頭愈到後來愈短促，造成一種愈益迅速的節拍，從而是愈益高漲的情緒。形式不同的鏡頭的轉換，都會引起這種對列的衝擊感，常給導演利用來造成節拍的韻律的效果的。

鏡頭內容上的對列作用的例，可舉愛森斯坦的「罷工」片中，勞働者爲兵士射殺的場面：

1. 原野，射擊。
2. 宰牛場。特寫：執匕首的手橫過畫面向下刺去。
3. 全景：千五百人的羣衆自峻崖墜落。
4. 五十人自地站起伸臂。
5. 一個兵士的臉：瞄準。

6. 牛的身體戰慄，那牛跌倒。

7. 特寫：臨死時的牛腳。

8. 特寫：鎗之開關。

9. 宰牛場：牛頭用繩子綑縛在屠牛台上。

10 成千人的逃亡。

11 一羣兵士從草叢蔭里出來。

12 特寫：牛頭，眼在乞憐。

13 特寫：牛頭屠下，血流。

這例子中，未武裝的勞働者的被射殺，與宰牛場的牛的屠殺的鏡頭對比，給人以殺戮的強烈的印象。內容不同的鏡頭對列在一起，常會強調兩者間的關聯部分，在觀衆腦里喚起某種確定的聯想的效果來的。

康替尼迭與蒙太奇

剪接的這三種作用，可說在一般影片里都可發見，但三者使用的比重，乃隨不同種類的影片而

互有差別。

就一般說，美國導演主用前兩種剪接作用：分隔或解析；他們稱分鏡頭攝影台本爲康替尼迭（Continuity，意思是「連續」），也就是充分說明着這一點：原來當利用剪接的分隔解析作用的時候，重要的是經過分隔解析的部分，彼此仍能保持對象實際的線索上的連關，因之一個個鏡頭的推移，以能造成「連續」之流爲理想。

反之俄國導演却偏愛利用剪接的對列的作用，因之特別稱他們的鏡頭的構造爲蒙太奇（Montage，意思是「構成」），還無非表示：利用剪接的對列作用的時候，着重的不只是鏡頭間的實際線索的連貫，而是鏡頭在形式或內容上相互對立的尖銳性；前者目的在拼合現實細部，簡約地再現現實的事象，後者則在揭示現實的對立因素，用以「構成」新的創造的現實。

電影構成上主用分隔解析的剪接者，我們稱爲康替尼迭（Continuity），或連續的構成法，主用對列的剪接者，我們稱爲蒙太奇（Montage），或對列的構成法。這兩種構成方法，便是這兩章里要詳加探究的對象。

康替尼迭：敍寫的時空法則

分隔現實過程，予以省略分段，不是電影特有的構成法，這是我們在文學中熟知的敍述技巧，又解析現實對象，予以選擇强調，也非電影所特有的，這是我人在小說中常見的描寫方法。但在把所分解的部分重復聯關的手段上，電影遠不如文學那麼方便，這是因爲電影的基本單位爲鏡頭的映像，較之文學的單位爲語詞的概念來是更爲具象的，電影爲要表示所敍寫的對象部分間的時間或空間關係，雖也利用了「淡」「化」「劃」或其他畫面設計，但這些究竟不如文學上表示時空關係的語詞概念那麼輕便明確：電影還未造成這麼固定的概念符號，如「從前」「以後」「彷彿」「如果」或「回想」之類，電影也不能經常沿用這類符號，因爲這是勢必與鏡頭的具象性牴觸的。

康蒂尼迭的主要任務，便是保持這敍寫對象間的時空關係的明確。康替尼迭的技巧，都無非是電影上的正常的時空法則的正確運用。這正常法則是：幾個鏡頭接在一起時，這些鏡頭內容若未明白表示時空的差別，則在時間上常被認爲是連續進行的，在空間上常被認爲是在一個地點發生的。

分隔與連續——敍述技巧

「淡」，「圈」，「籠」的轉換法

景間轉換，若用「割脫」則極迅速而無痕迹，若用「淡入」「淡出」（Fade in and out，簡

寫為F・I・與F・O・），則不管取怎樣的速度，多少可造成時間的間隔，使觀者作心理的準備來接受「淡入」的畫面，或以結束或段落的看法來放過「淡出」的畫面。因之「淡入」「淡出」常用以表示電影的冒頭或結尾，或一段情節的開始與終結；當然用在這第二個場合時，也常表示着時間的經過的。其與音樂連用時的例，見前舉「巴黎屋簷下」例。「淡」是最常見的方法，一般的實例從略。

「圈入」「圈出」（Iris in and out），即以圓形開閉畫面，是另一種造成間隔作用的技巧；除了具備上述的「淡」的功用外，「圈入」時可使觀衆先對鏡頭畫面某部分特別感受清楚的印象，而後再給展露畫面全體，「圈出」時也可使畫面中的一部份最後消失，使觀衆對之感受深刻的印象留在記憶里。「圈」的使用形式變化極多，格蕾菲士在「黨同伐異」片中，常從銀幕的一部分「圈出」特徵的動作來。這片里無論「圈入」或「圈出」，除了有各樣的速度外，同時很少運用同樣的形式，常使前後的形式彼此對比，藉以調劑觀衆的視線。巴比崙群衆場面的開端，第一個「圈」以半圓形從右下角開至左上角，第二個即以半圓形從左上角開至右下角。

所謂「攏入」「攏出」（Vignette in and out），與「圈」同類，惟開閉畫面未必以圓形而已。格蕾菲士在上述片中，銀幕切設至中間，只現中部巴比崙大城牆，然後開出。銀幕斜切，時而

從左上到右下，時而從右上到左下，以是令我入注意細部，同時正確保持這細部在較大的景中的位置，在這點上是比「特寫」的插入爲更優越的方法。這樣的觀察形狀的運動與變化，使形像常新而生動，且加强整個影片的動力。

有聲片時代，「幕」「圈」法已不常用，但也並未絕迹，在有聲卡通，使用的場合仍屬常見。

「化」的轉換法

既表示前後鏡頭事象間的某種間隔，又表示這兩者間的貼近關係的是「化」（Dissolve）。這無非是把F．O．與F．I．合叠合，前鏡頭尚未「淡出」，後鏡頭已經顯現了；兩者叠合的時間與彼此的强度可有種種變化，顯隱的速度，內容間的對比或相似的程度也有種種差異。往往前後鏡頭先行叠合隨即讓前者淡去的，這是速度最快的「化」，這樣就使前後鏡頭特別貼近，而其間的分隔則減弱了，稱爲「叠化」（Lap-Dissolve）。

介紹說明　「化」的間隔性雖微弱，至少打消了前後鏡頭在時空上連續的習慣感覺，因之可用以表示鏡頭的介紹或說明性質，不致誤會前後鏡頭有何實際的連繫；這種介紹或說明用法，常見於電影的冒頭或一段情節的開始；茲以「情海波瀾」作例；

T．（Title 的縮寫，即「字幕」）（F．I．）這是個夫與妻的故事，沒有必要指定地點，是什

麼地方也唱的歌……

——DE（Double Exposure 的縮寫，即「疊印」，此處同「溶化」）

T.因爲只要是在太陽出沒的場所……（F•O•）

T.（F•I•）夏之季節，休假的季節（這字幕寫在漫畫風的圖畫上，那圖與底下的車站的畫面幾乎彷彿）。

第一景　車站（D•E•遠景，俯瞰）

大鐵傘遮蔽着的車站。

火車出發，揮手帕送行的親友們——初夏的輕快的氣氛——（F•O•），則開始便「割脫」，換到下一鏡頭。

第二景　野外（F•I•全景）

在同鏡頭裏左右相異的景：海岸（右手），火車行駛，山之隧道（左手），火車從隧道出來。

第三景　海水浴場（全景）

與前相同在鏡頭中有兩個景：

右手　倚靠欄杆的穿着海水浴衣的女子，男的來，兩人談話。

左手　航行的客船——F．O．

代表經過　當然也有利用「化」的間隔性，表示空間經過，過程的省略的，此時前後鏡頭內須有共同的與相異的部分，如同一事物在不同背景里，或同一背景其他不同了，以此類推。例如若必要通過幾里路接近第一鏡頭里剛只能辨識的某物（如山中的房屋），則只要用幾個逐漸接近對象固定地拍攝的鏡頭，從第一個連化到最後一個就可產生所需的效果。（回想「亞洲風雲」的開場）。又如果需要强調時間過程，從一個小留聲器店發達到一座龐大的留聲機片廠，可從一個轉盤化到另一個，每一回轉在較前更漂亮的機器上，陳列在更豪華的展覽室里(見「A Nous La Liberte」)。

表示想像　前後鏡頭疊合而起的相互貼近的關係，加上逐漸隱顯的緩和的性質，使「化」特別適於表示回憶或想像的景物（在鏡頭畫面的一部或全部）。可舉「情海波瀾」片的其他部分作例：

1.「拋棄一切——到都市去！」——D．E．

2.「都市去！」

（全景）夫與都市女郎，仰臥於草地上，互勾着身子眺望天空，立即從黑夜的天空里，以歡快的節拍出現底下的畫面：

第廿四景　都市之幻想

黑夜的空中，都市之夜的大街迫近，男女草原消失，成爲只是大街的移動——D．E．

大街之横的移動——D．E．

開麥拉從店面的輝煌的電氣裝置，逐漸移上展示房屋的地平線，眩目的探照燈的光流在夜空中演着花樣——D．E．

大跳舞廳之內部

合着同一節拍巧妙地表演着的爵士舞——D．E

穿着制服的指揮者。

Saxophone，鼓等樂器——D．E．

第廿五景　湖邊之草原（全景）

（爵士舞暫時殘留於上方）

合着那節拍，都市女郎瘋狂似的舞蹈，那男子高興地望着那舞姿，隨即熱情地勾抱那女郎的腰，兩人接吻。（摘自「映畫科學」第二卷，村田實氏「脚本之話」）

緩和調子　「割脫」的轉換極清晰，但「化」則有使這種轉換模糊之效，從而可減弱鏡頭間

原要發生的剪接的衝撃之感。因之要莊嚴或柔和地處理對象，同時要把它分裂爲短鏡頭的時候，用「化」最爲適宜。要之，「化」無論怎樣使用，都不免達成緩和的調子的，「情海波瀾」中的「化」，也可說是有意利用來釀造緩和的氣氛的例子。

「劃」的轉換法

「劃」（Wipe）即是從前鏡頭的一隅揭露次一鏡頭，其前後鏡頭的間隔和關係性質，與「化」大致相同，故「劃」也可用於上述的「化」的使用場合，惟「化」具有柔和的調子，「劃」則具有速度的感覺。

「劃」的濫用是須警戒的，「劃」等於在銀幕上捲去一頁畫面而顯露次一畫面，這樣就使觀衆感到像在看一本日曆，從此上可不斷撕下畫面來，而且撕得觸目驚骨。於是勢必分散觀衆對映像的注意，且使後者成爲畫中人而喪失真實感。因之「劃」只能用於敍述過場戲之類，毋需觀衆沉浸在劇中人物的感情的場合。

介紹說明　「劃」作爲介紹說明用的明顯的例，是用以代替閃片畫面（Flash）的場合。當描寫眩目的舞蹈的場面，或描寫大都會的匆忙的情況時，鏡頭畫面往往給分「劃」成兩三頁，而以一切方向出沒。普通的用例爲「金髮愛人」（The Blond Venus）中，丈夫動身到德國去後，「劃」

用二三個畫面表示妻子（黛德藍）跟有錢的男子冶遊，最後「割」入丈夫的來信。

作為說明而又顯然帶有速度感的「割」，則有如下的例：

「The Paradise Express」中：

凱．弗蘭西絲飾主婦購買物件。

進店，一進去她就說：「給我這個」而買一種東西，店夥說：「是，太太！」(Yes, Ma'am)

——割——

另一店中，她在購買，店夥：「是，太太！」——割——

又一店中她在購買，店夥：「是，太太！」

代表經過　「割」是較普通「劃脫」更使前後鏡頭關係貼近的，當它用來表示時空的經過的時候，可不致使前後鏡頭的共通的對象誤為各別的或兩起的。例如欲表示一個人走過幾條街，而用固定的鏡頭來拍攝。若把各條街的鏡頭直截接合起來，給人的印象，是在各鏡頭里出現不同的人，特別是在廣土使那人的容貌看不清楚，或附近有幾個別的過路人的場合。但若用「割」：那人物慢慢的橫過銀幕，就說從左到右吧，當他已過四分之三時，來一個從左到右的「割」，以四倍的速度追着他，恰在他走出畫面時追到。同時第二個鏡頭已經出現，表示一條顯然不同的街，內有一人以與前

畫面的人同樣的速度和方向走着；於是這兩人在觀衆就會當作同一人看，假若他們的模樣不同；則反會引起混亂或疑問了。

代表經過的「割」的用例是：

「The Dancing Lady」中：

舞女（克勞馥飾）在監獄里，給獄卒推出，向足方「割」去。

（割入）菜館，從她的足起「割」——跟男的一起，兩人在用膳。

這里前後鏡頭的人是相同的，形成一種行動的連續。再如：

「商船鐵拿西號」（Le Page—bot Tenacity）：

棚屋中有着兩個人，最後兩人一面說話，一面向廊下走來。

「也有那樣自由的好國家，」說着這樣的話，向頭方「割」去。

從那行於雨中的泥濘道上的二人的足「割」入，當向頭方「割」去時，所說的自由之國云云的說白，是跨着「割」的前後畫面的。

這里一面表示時空的省略，同時表示二人很久說着同樣的話題，是用說白來把兩個鏡頭結合着的。

對比畫面　「劃」過畫面的過程中，有同時使兩重畫面並立的片刻，麥穆林常利用着這「劃」的並列作為對比的手段。原來引起「劃」的手法的流行的，是麥穆林的「化身博士」，此片中就有着「劃」的對比用法的範例：

在病院中，吉凱爾要給那危在旦夕的女子施行手術，而他的未婚妻家的宴會時間也迫近了。

吉凱爾和他的朋友冷楊兩人的「七分身」。吉凱爾說：「你先走……」冷楊回說：「知道了。」

「劃」出；因為吉凱爾在左手，即以這左下為軸，自右下起「劃」。

米里歐之家。

「劃」入，米里歐（吉凱爾之許婚者）等待着。

再如在「愛我今宵」（Love me To-night）中：

庭園中的莫里斯與茄納脫的愛情場面之後，寢室里的莫里斯在睡夢中，聽得女的發出的熱情的話語。

他翻個身——劃，在畫面之半邊「劃」入睡着的茄納脫，成為兩人在睡夢中相對着的姿態。

這里是乾脆把兩人放在軸之兩側，使「劃」擔着對比的任務的。

「特寫」的轉換法

另一種表示場面轉換與時間經過的是「特寫」。在前後鏡頭的場面或時間變化時，於其中插入兩鏡頭裏共通的沒有變化的事物的「特寫」——或相似的東西的「特寫」，這就把場面與時間的轉換明顯表出。「血肉的[illegible]」中：

A與巡警B換班時說着話。

A說了站起，伸手。

飯盒的特寫，手伸出來摸着。

——另一室

B之手，拿下飯盒，傳給A。

這個居間的「特寫」物，在前後鏡頭並不同一而只相似的時候，可用「化」或「劃」來幫助，例如同片中：

B給A用飯盒。

（特寫）碟碗等食具——劃

茶館的桌上的洋杯（特寫），配着主人公A的說白：「那時候的飯盒的味道………」。

這裏也是應用着說白，表示年代的經過，場面的改變的例。

又有用「移動」鏡頭，把上述插入「特寫」的三「割說」的鏡頭連成一「割說」的，其表示法是：藉開麥拉的「移動」或「迴轉」使這事物成「特寫」，再使開麥拉運動而顯露這事物四周的其他東西的變化。例如「建設的人們」片中，在鄉下的道路上疾馳而來的公共汽車，一到行近而充塞全畫面時，成為另一輛行駛的摩托卡而場面已經改到都會了。這里前後畫面是用汽車的爆音連接着的。

「插接」的轉換法

若要敘述同時異地的戲劇動作，最舊的方法是在一場景中疊印另一場景，即所謂「Dream Balloons」的方法。格雷非士發明了個新方法來解決這難題：使一聯連續的動作（包括音與畫面），與其他一聯或一聯以上的動作直接交錯接合起來。他在「The Lonely Villa」中，一面寫盜匪與妻兒生命危殆的場面，一面是丈夫趕回家去解救，在前一方面里「插接」入後一方面的動作，收獲了非常戲劇的效果。這「插接」的技巧，在他此後的影片中時常使用着，當時稱為「Griffith Last-minute rescue」。其後則有種種名稱，有稱之為「The Cross-cut」「The cut-back」或「The switch back」的。又「插接」的畫面往往為極短的閃片，故亦於稱為閃接（Flash back）的。

在一九一三年出版的「電影劇技巧」中，已經對於這技巧作着如下的說明：

「『插接』，可用來填沒難於處理的動作的掛臉（指動作之屬過場性質的），藉跟他方面的動作的對比而增高戲劇的效果，藉延宕危機與高潮而引起緊張之感。」

「『插接』，可傳達他一場面的消息來把此一場面强調。例如因病人危急而趕去延醫，却碰到醫生是個行動遲緩的胖子，此種遮臉情景甚爲可笑，但在你剛要發笑的時候，場面已換到瀕死的人的病床，於是這一場面就給特別强調了。這就是『插接』的最重要的使用法。」

夾評夾敍法

用語言來轉換影片故事的敍述的，有所謂 Narratage（今譯夾評夾敍法）的技巧，這用語由一張美國片「權勢與榮譽」而喧傳一時，但其語源則無從考査，大概是爲了這影片發行時的宣傳而倡用起來的，借用當時這影片的宣傳文句，則這個新形式，說是由導演威廉•K•哈瓦特與編劇普來司頓•史太豬吉斯所創造的。

這技巧以音爲中心，重點比較不在畫面而在說白，常用很長的說白的「割脫」，配合在表明這說白的內容的一聯鏡頭上，這些鏡頭是單只爲這說白的解明而才存在的。這技巧的使用的場合並不多見。

「權勢與榮譽」影片，敍述所謂鐵道大王的一生的故事，表現這樣長時期的故事，非把不怎麼

重要的部分簡單地消除不可。因之這是假定由他的舊友來間接敍述的，後者曾在繭者的手下以俸給服務一生，他敍述過去，隨之而出現所敍述的過去的現實鏡頭。時而是他在敍述，時而是他所敍述的現實，於是又是他在敍述，過去的敍述與現實的形式錯綜，終於仍歸結爲這舊友在敍說的場面。片中在每個重要的時機，都由直接的現實畫面來打動觀衆，其他部分則因用間接的講白的敍述而簡單化，從而反使觀衆感到較深的印象。再說，事情一成爲古舊的陳述，即使用現實的場面作直接敍述，也不無冷漠之感。而若把這用講白來敍述，因爲語言自身是現實的東西，倒反可使觀衆得到眞實的感銘的。

關於 Naratage 還必須考慮的問題：是應該把重心放在敍述的講白上呢？還是放在現實的場面上？就「權勢與榮華」說，顯然以所敍述的講白爲重心，因之結末不免令人感不滿足之感。誠然敍述本身頗多波瀾，足以吸引觀衆，加之所敍述的內容，時而在音與畫面雙方，都成爲現實的場面來追擊我們。但結局故事還是故事，因間接敍述缺乏眞實感，其終了時的寂寥之感終不可免。

同是用 Naratage 的技巧，但偏重現實的場面的，是馮・史登堡導演的「玫瑰多刺」（The Devil）。此片講巴土古上尉（里昂・阿脫威爾飾）迷戀一個西班牙女子（瑪林・黛絲麗飾）。後者要他錢的時候，就誘惑他，過後則拋棄他，另就所好，這樣已經不止幾次了。電影開始是西班牙

的犯歡節，在酒肆中上尉偶然遇到剛回家鄉來的老友，聽他講述剛爲那女子所勾引，而且已有了約會了。巴士吉上尉就帶着積鬱，講出他自己和那女子的糾葛，在他講述的過程中，就插入過去愛戀時的現實場面。這里所用的夾評夾敘法，差不多佔有全片三分之一。

上尉講完往事，就說那女的是魔鬼，慫恿他的朋友共同發誓，不再去見那女子了。可是到了晚上的約會時間，兩人都不守誓言，上尉的朋友還是去和那女子幽會，同時上尉自己也不顧誓言，私自到那幽會地點去。於是兩人不期而遇，接着是衝突，格鬥的場面，成爲全片的最高潮。

這里是把 Naratage 技巧，巧妙地和直接的現實描寫混合。全部用夾評夾敘，對於現實究竟很少直接的迫力，特別是在沉痛的悲劇，決沒有直接的現實描寫法好。因此這影片前半部用過 Naratage 形式，後半則注全力於現實的直接描寫，較「權勢與榮譽」那樣偏重間接敘述的形式要更有效果。

解析與連續——描寫技巧

空間關係的明確

人物表情的解析描寫，如前舉格蕾菲士的臉部或勾手的特寫，因爲是簡短地接合於對象全體

的，因之這種描寫與前後鏡頭的空間關係不致引起誤解，但這種細部鏡頭要是過長或過多，則它們連續組合時的空間關係就有陷於模糊的危險：原來特寫之類的描寫鏡頭，常是使對象的一部分從它的周圍孤立起來，使對象部分游離解體而彼此不生關係的，因之要使觀衆弄清楚對象部分間的空間的連繫，必須一面令觀衆接近對象的各個細部，同時須相當迅速地把這些細部鏡頭剪接在一起，快到足以讓觀衆把握所呈現的新材料爲度，這樣既可保持鏡頭間的關係的明確，還可利用短鏡頭來造成韻律蒙太奇的效果。

這方法是俄國導演早已發見，而且已把它發展成爲有力的武器了。例如描寫一片羣衆，必須加以解析，然後恰當加以組合，讓觀衆把握爲整體，同時發揮着短鏡頭的剪接調子。俄國片中的羣衆場面，不是像英美片中那樣冷淡無反應的。例如羣衆等待講演者說話的時候，開麥拉從羣衆的一部閃到另一部，表示有期待着聽的，有已抱確信的，又有預料失望的，影片進行在完全的沉默中，抓住了一切的緊張。演講開始，於是一個個鏡頭，展示着現於聽衆臉上的贊同，勉強或輕蔑的表情。剪接則以高速度發揮效果。鬥爭爆發，羣體騷動打着漩渦，開麥拉貼近地描寫而强調着混亂，這配合着相互毆擊之聲與演講者的聲嘶力竭的叫喊。

正常的組合

解析部分必須依附描寫的整體，這是描寫鏡頭的組合原則。這就是爲什麼從來的電影中，大多好像有定規似的，將鏡頭作這樣的配列：先是「遠景」，其次是「全景」，再次是「半身」，「特寫」。像這樣的順次的介紹，主要是可把較近攝取的對象物的地點交代淸楚，其次則可藉以避免從極遠場所移到極近的那種突然的不愉快的感覺。這不妨認作正常的鏡頭配置法，盡着交代說明的任務的。「亞洲風雲」片的開端，從極一般的遠景（沙漠）順次介紹到極特殊的近景（蒙古包），是典型的例子。

變格的組合

先「全景」，然後「中景」，「特寫」的次序，是最簡明易解的組合法則，爲使描寫有變化而不落陳套，有時也必要把這種常套的組合法則打破，這就是將「特寫」之類的鏡頭提先，用以博取某種特殊效果；但在這場合要不把顯示整體的「全景」，「中景」，插入恰當的處所，也終不免使觀衆的理解陷於混亂狀態。在組合上既保持空間關係的明確，同時又是變格而不落常套的，可舉名片「黑暗之街」（Under World）的開端爲例：

F・I・字幕

大都會之街

在那里沒有一個人影

只會照着皎潔的月亮

大廈恰如被遺忘的時代的

山崖的住宅那樣空虛冷淸

——F·O·

1. F·I·街上鐘樓的大鐘，午前二時——D·E·

2. 街上的建築，開始略近，漸移爲「遠景」。

3. 街上的汽車，「全景」。

略微俯瞰，像在等人的樣子。

4. 無人通行的街角，「全景」，深更。

街角右手出現一醉漢，正面，與銀行大廈一起迫近開麥拉，即自「遠景」至「特寫」的位置。

5. 「特寫」，銀行的玻璃被爲手鎗擊壞的瞬間。

6. 街上，「全景」。

剛才那位醉漢爲鎗聲所驚。

7. 「特寫」，銀行門口，出現湍爾維特，右胳膊下挾着皮包。

8. 「全景」，街上，那醉漢在自言自語。

T．「好呀，了不起的湍爾維特先生，別再跟銀行搗蛋！」

9. 「全景」，街上，湍爾維特走近饒舌的醉漢，「說什麼？」揪着他的衣領搖幌，拖拉着走。

10. 「全景」，湍爾維特，把醉漢帶入等候着的汽車，向車夫示意，

11. 自「全景」到「遠景」，汽車。

12. 「遠景」，警官趕出，向駛去的汽車發鎗。

13. 「遠景」，迴轉街角的汽車。

在這例中，可看到「極遠景」的畫面突然成爲「特寫」，剛以爲要來「特寫」却在刹那間變爲「極遠景」，像這樣的打破常則的大胆的組合，用意是在利用極端動與極端靜的內容的對比來表示深更淒越的情境。

高潮的組合

細部描寫鏡頭的强調作用，我們已在分析篇提到過。恰當運用强調的「特寫」或「半身」，配合較弱調的「中景」，「全景」等，可造成全劇的高潮，或一個段落的高潮的效果。瑞貝．黎穆林

的作品，就技巧的使用方法說是極準確的，這裏且舉「化身博士」中的一個小高潮的配列來看：

「化身博士」（Dr. Jekyll and Mr. Hyde）：

吉凱爾喝了自製的藥劑，把自己化成獸性的哈特氏，經過一番事變後，到他的友人萊陽家中來取解毒劑。

萊陽的書室。

（全景）哈特：「拿來了嗎？拿來了嗎？」萊陽：「我還連你的名字都沒聽到呀！」

（半身）「可是博士的事情你該知道，那麼——」哈特說。

（半身）萊陽看對手。

（全景）萊陽指桌上的箱子說：「這便是。」哈特動手：「啊！」萊陽：「交付之前，我要聽得吉凱爾博士是否安全——」——問答之末，哈特取箱：「不關係的事，別嘮叨！」萊陽拉開抽屜取槍對之：「不陪同吉凱爾的地方去，別想離開這房間一步！」

「喂，萊陽，給我收回吧！」

（半身）懇求的他。

（半身）「動一步就放槍！」

（全景）「在你是不知道的——如要知道，明天聽吉凱爾說好了，」類此的問答中，萊陽堅持不把鎗收回，哈特：「那麼這樣做總要答應吧！」說着從箱取藥。

（半身）哈特把瓶排列。

（中景）哈特與萊陽。

（特寫）萊陽熱心地看望。

（特寫）哈特的手在調藥，在左方拿着鎗的萊陽的手。

（半身）哈特，拿着藥杯說：「嚇！我把這杯喝了，那麼就可什麼也不問的給我收回了罷？」

（半身）萊陽：「到最後要不確實看見的時候？……」

（半身）哈特：「在決斷以前——要使你眼花心跳。」

（半身）萊陽：「不要聽這種話。」

（特寫）哈特：「好個醫生——嚇，瞧你的吧！」

（中景）萊陽看着。

（半身）哈特領藥——迴轉——坐到椅上發喘。

（半身）看着的萊陽。

（特寫）哈特喘着——化。

（特寫）喘着的哈特逐漸化爲吉凱爾。

（特寫）萊陽喫驚：「哎！」

（特寫）哈特與吉凱爾的分不清的臉——化，三割脫。

（全景）成了吉凱爾的他，走近喫驚的萊陽。

（半身）吉凱爾與萊陽。

（特寫）燃着的臘燭——化

（特寫）成了短截的臘燭——後退「移動」。

萊陽的話：「我連自己的眼睛都不信了！」

吉凱爾的話：「無論如何，給我幫個忙吧！」

萊陽的話：「可怕的事！」

後退成全景，二人會話。

這里描寫哈特到吉凱爾的化身，以及這以前二人爭鬥的情狀，有着令人屏息的劇的高潮。這例中可看到，用「全景」與「中景」處理着大的動作與劇的進展上的會話，到用「半身」時給人的印

象較深較強，成為「特寫」時則是在最中心之點打動觀衆，給人以最高潮之感的。就心理學上說，這種高度的注意的緊張，是要引起疲勞而難於長久繼續的。因此這例子中，化身之後，萊陽與吉凱爾會話的場合，開麥拉移動後退而成全景，逐漸把緊張鬆一口氣，於是兩人之間再度緊張起來：

前述的「全景」中吉凱爾與萊陽的會話：「我殺了人，請拯救我。」萊陽：「沒有救你的法子——」吉凱爾：「我就在現在也不信那件事，請別裁判我，請拯救我！」萊陽：「你是反叛者——為自己創造的怪物所支配着。」吉凱爾：「那藥今後決不喝了！」

(半身)萊陽：「但你不是說今夜違反自己的意志而成了怪物嗎？」

(半身)吉凱爾：「不，以後決計不飲，我要奮鬥，征服。」

(特寫)吉凱爾：「不，我要奮鬥，已經鬧了兩次，那樣的事別再發生吧，啊，請救我！」

(特寫)萊陽：「那麼你允許不再調合那種藥嗎？」

(特寫)吉凱爾：「已經決意了！」

(半身)萊陽：「密里歐怎麼辦——」

(半身)吉凱爾：「說個明白吧，明天去取消婚約。」

畫面內事物的大小的選定，似乎是電影製作上最常識的事，所以平日不怎樣加以注意，但從上

述可知其中實包括着複雜的韻律的跟隨的。

譬喻的組合

利用自然或背景事物來描寫人物的內心，如在分析篇「對象的代替」節所說的，等於是文學中的譬喻描寫。但在電影應該注意的是：用來譬喻的事物必須假定是在對象畫面裏實際存在的，因爲影片不能像文學那樣可用「譬如」之類的關係概念，要是用畫面實際以外的事物來譬喻，則觀衆會把它誤爲實際事物而引起混亂。

前述普特符金的「亞洲風雲」的最後的高潮，以及愛森斯坦在「十月」片中，克倫斯基的性格描寫，都是解析自然背景，以之組合於描寫對象，獲取着象徵的或譬喻的效果的。不妨說俄國導演特別偏愛用這種描寫手法，當然在美國片中也不乏其例：

「市街」（Street Scene）

因爲頭目吻了部下（蒲拉基）的情婦（瑪基），蒲拉基怒。於是頭目唆使另一個部下朴普去襲擊蒲拉基。朴普到那情婦所在等着蒲拉基來，這場合跟女的說話：

（半身）朴普，把肘靠在桌上望着：「有什麼不好嗎？」

（半身）瑪基與左手桌上的黑狐擺設：「他虐待我！」

（特寫）電話與白狐擺設，朴普之聲（景外）「那麼就祝這傢伙長生吧！」

（特寫）黑狐擺設，瑪基之聲（景外）「啊！」

（特寫）白狐與電話，朴普（景外）「你放心吧！」

（特寫）黑狐擺設（靜默）

（特寫）白狐與電話，朴普（景外）「不麻煩的。」

（半身）朴普把肘離桌，抬起上半身，吸呂宋烟，笑說：「烟灰是容易掉落的。」

（半身）瑪基望着朴普，朴普之聲（景外）「接連抽時，灰就掉落了！」（這話的半截，滑移至其後的鏡頭。）

（半身）朴普

這裏用狐的擺設來表示那女的謀殺蒲拉基的作惡心境，成爲極有意味的暗示的象徵的組合。這在麥穆林是十分熟練的喜劇技巧，同樣的組合法可在他的別片子中看到：

「愛我今宵」：

莫里斯是裁縫，這事發覺後，公爵家一切的人們都「裁縫」「裁縫」的喧鬧着：

（半身）二位伯母，甲：「裁縫」，乙：「他是裁縫！」

（半身）伯爵：「壁上的祖先也要喪失光彩了。」

（半身）公爵：「若聽得了這樣的話，匾額也要從壁上掉落了。」

（中景）壁上的匾額掉落。

（特寫）匾額，圓的老人的浮雕：「那畜生只是我罷！」

（半身）伯母甲：「嗳！」

（半身）伯母乙：「嗳！」

這里不僅插接譬喻的鏡頭，而且使匾額說話了，因而獲得了誇張的喜劇的效果。

第五章 MONTAGE

——對列的構成技巧

電影固有的構成方法

我們已經說過，電影構造的基礎在鏡頭的「非」連續性，電影構造的基本手段是剪接。應用這手段於構造的方法，有特別講究分解後的鏡頭的連續的，如上述主用剪接的分隔解析作用的技巧是，這就是美國的所謂康替尼迭的構成法，通常稱爲「編接」的工作，都是根據這種構成原則進行的。也有特別注意前後鏡頭的對列效果的，我們已舉過主用剪接的對列作用的技巧的例，這便是一般稱爲蒙太奇的方法，因爲是電影固有的構成法，必須加以詳細的探究。

蒙太奇原意爲構成，是法文建築上的用語，現在轉作電影藝術上的構成方法的術語用。當然，在電影沒有「剪接」就無從構成；但剪接是電影構成的技術手段，不可和構成的藝術方法混爲一談。那麼蒙太奇所指的是怎樣的構成方法呢？關於這一點的具體解答，在倡用這名詞者之間也不一

致，但彼此間統一的是：都把蒙太奇解釋作電影特有的構成方法的概念。他們不願沿用「編輯」（Editing）之類的習慣的構成用語，因為這些用語都不足說明電影構成的特殊性；這就是他們所以要引用蒙太奇這名詞的根本理由。因之我們首先要解決的疑問是：電影究竟有沒有它自身特有的構成法，值得用一個專門術語來代表？剪接用於構成的效果，我們已經全部考慮過，剪接的間隔與解析所完成的構成法，其實原是文學形式中最發達最方便的。因之在電影上仍沿稱「編輯」或「結構」之類的文學方法用語，也已够充分表示這種構成的性質了。剩下來要檢討的是：剪接的對列作用所完成的構成法，是否為電影所固有的特長的構成方法的問題。

對列在電影上的特殊性

剪接的對列並不新奇，實在也是古老如對比的舊方法，詩文中長短句交替出現，激昂與動力的詩節繼之以靜默與平和。音樂中低弱的調子瞬息轉變到高音調，這激轉同時加强了其前的靜寂與其後的音量。哈孟雷脫里的掘墳者；馬克白斯里的管家，表示可插入不相關的東西來加强效果，從一景象突然接入另一景，瑣細者亦可展示其偉大，但這樣說並非否定電影剪接的卓越與價值。剪接的對列並非普通的對比，若就其應用的效能與範圍說。對比越減除困難則其價值也越增加。電影已經將對比發展為一切對比手段中最直接最有力的。它的長處在突然變動鏡頭畫面，較之緩慢展示場景

的文學的對列，可更給觀衆以生動的印象，雖然無疑是較浮表的；它又一個優點是作用的直截不費力，對比的手段愈輕便，對比本身就越有效果。因之舞台偏用連續方法而較少用尖銳的對列是合理的，但電影要是忽視這在它幾乎已臻完善境地的武器就不聰明。事實上鏡頭的對列從形式的到內容的，在電影已經是無意中在被廣泛地應用着的手段。因之我們可以肯定說，電影確有着它自身特有的構成法，剪接的對列作用所完成的，已不是其他任何藝術的方法所能比擬的。因之電影的構成已非普通用語能代表其全部含義，先進的導演用蒙太奇來作爲電影的特殊的構成概念，當然有着充分的理由。

蒙太奇的意義

但當時的蒙太奇倡導者們，只是直感到電影的構成上的特質，對於這種特質的理解往往是片面的不完全的，因之他們雖引用了蒙太奇這術語來代表電影構成的概念，對於這概念的具體內容都各人理解不同，因而所謂蒙太奇手法的解釋，也就差歧紛雜莫衷一是。法國電影藝人以爲蒙太奇即是「韻律的構成」，普特符金則認蒙太奇爲「電影的分析的論理」，愛森斯坦則理解蒙太奇爲「鏡頭間的矛盾衝突」。這些還都是基於實踐的理解，意義即使不完全，也仍不失其明確性。如所謂韻律

的是指構成上形式對列的效果，「論理」或「衝突」則都是指構成上內容並列的關係，惟前者是靜止的，後者則是動力的。蒙太奇這用語一到使用者以外的人來解釋時，則意義更加模稜曖昧：英美的電影界，把蒙太奇解釋作「構造的剪接」（Constructive Cutting）、「創造的結構」（Creative Composition），「影片編輯」（Film Editing）等，結果是什麼也沒有說明，只成爲語言的遊戲而已；而在實際上則更被濫用爲任何種電影方法的護符，成爲標榜電影手法的時髦名詞；這趨勢的極端反動，便是索性否定蒙太奇的存在，以爲電影特有構成法是沒有的（例如 Dalton 在「The Misconception of Montage」一文中的主張）。

定義：對列的構成

可知電影若有它特殊的構成法，則給以特殊的名稱固然必要，就其具體的內容給以恰當的定義更爲急需。蒙太奇已經公認爲代表電影的特殊構成的名詞了，關於它的定義，必須既能接觸電影固有的構成法的精髓的，同時又能作爲電影藝術實踐上的指引與準則的；因之所有對蒙太奇的說明中，當推愛森斯坦所下的定義最妥當，最能抓住要點，而且也最有權威。如前述他把蒙太奇理解爲鏡頭間的（對列）衝突，乘蒙・史保替斯烏特引伸解釋道：一鏡頭的效果與其前後鏡頭的效果截然不同，這樣的鏡頭對照的結果，形成鄰接鏡頭間的感覺或觀念的衝擊（矛盾），由這衝擊就產生和衝

醱變方全不同的第三個感覺或觀念；這叫作蒙太奇。這里說的在性質上並沒什麼新奇。不知爆炸的人看到火柴接近炸彈也許可無反應，但若他還保留着對爆炸的初次經驗，則火柴和炸彈這兩個觀念迅速地接連着呈現時，他腦里馬上會發生「爆炸」的觀念。這過程其實通常是叫作「推斷」或「聯想」的，但在電影上還是用個特別名詞好，因爲這里偏重的不是哲學的心理學的，而是藝術的創作的意義。可知這樣的定義其實是很淺俗的，但其長處是在指出電影中最典型的對列的構成法，而且所解釋的對列，可應用在寬廣的範圍（如上舉爆炸例），不局限於狹義的對比（如前述宰牛與屠殺例），也包括純形式的對列的衝擊感（可利用來造成韻律的構成的），以及映像與聲帶的對列（如映像系列與聲帶的對位）。

藝術上的迂迴法則

蒙太奇法在電影上的重要，正和一般藝術上迂迴表現法的重要基於同理，不妨說蒙太奇，即是表現在電影藝術較小部分到較大部分的迂迴法則。Tillyard 博士曾經引人注意這事實：凡偉大的藝術作品，在本質上都是迂迴的。這就是說，雖然作品的部分顯然關涉着浮表地描寫的現實事件，這些部分所構成的整體卻有着間接的含蓄的意味（他把這叫作偉大的平凡 Great Commonplace），提供給藝術作品以主要的價值。這平凡什麼地方也不直接陳述，但在每個地方都包涵着。這隱秘的

迂迴的性質，並非僅僅由於不好公開的欺詐或賣弄曲折的嗜好，這是藝術家要在感覺上經驗上來傳達眞理的條件。藝術的表現與傳達，乃基於作者與欣賞者的經驗的共通。迂迴藝術裏包含的眞理，並不用概念來陳述的，欣賞者只要能分享藝術所感受的經驗，就能自然地感悟領會。這種迂迴的過程，其實也就是辯證的過程，因之在藝術方法上，辯證法的正反的對立與解決也是演着重要的角色的。迂迴法申訴於部分的經驗，而從之暗示出一種生活的哲學；辯證法是選擇這些部分時所根據的原則，把握還原則來選擇，可使事象進展，因而可從較低階段的對立和解進展到較高的。辯證的過程清楚地作用在個人的生活上，正如在社會生活上一樣，Kuno Fischer 說：「人類生活在這意味上就像對話：隨着年事與經驗的增長，我們對於人事的見解在經過一種緩慢的變化，正如對話者的見解在活潑的有益的對話進展中被改變着一樣。在我們的人生觀與世界觀上的這種不自主的必要的改變，便是經驗的眞正實地——這就是所以黑格爾把意識的進化來與哲學對話的進展相比，給（前者）以辯證的或辯證運動的名稱。柏拉圖，亞里司多德，康德，都曾以各自的特殊的重要意味來使用這用語，但在從來的哲學體系中，還沒有像黑格爾那樣給以如此廣博的涵意的。」

蒙太奇：基於形式對列的

蒙太奇可從兩個方面來加以探討，第一是鏡頭在形式方面的相互的對列，第二是鏡頭在內容方

面的相互對列。前者所引起的是衝擊或鬥爭感：這就是說，一鏡頭轉換到另一相異的鏡頭，在我們的感覺上會起突然的激動，可利用這來造成緊張的節拍或韻律，例子已見上述；這是最單純的低級的蒙太奇，即是所謂韻律的蒙太奇，我們要先加探究。內容對列所引起的是辯證或含蓄性：這就是從一鏡頭的內容的觀感，接續着另一鏡頭不同的觀感，這兩者在我們的腦中辯證發展，產生新的觀感或暗示，例子也在上面舉過，這是高級的蒙太奇，想留到稍後講。要之韻律的蒙太奇是作着有力的觀感的申訴，喚起原始的感情與活動的，較高級的蒙太奇則是刺激理性與較高級的情緒的。

剪接率，剪接調子

安排這種形式對列的衝激感來造成韻律的技術是剪接率（Rate of Cutting，參照第一章定義），因而由之造成的影片的緊張節奏的感動調子(Affective-tone)，也可稱為剪接調子(Cutting tone)。現在要弄清楚的是：究竟這種形式對列或剪接率，能獨立產生感動調子或剪接調子嗎？因為在替戒着形式主義的人，會懷疑所謂韻律蒙太奇未必純由形式對列或剪接速率而起，這種韻律的效果是從內容產生的也未可知。

我們先定如下的五個假設，然後逐一加以考慮：

（一）感動調子從剪接鏡頭的內容感動因素產生，完全不是從剪接率產生的。

(二)反之，感動調子單獨從剪接率產生，與內容因素完全無關。

(三)感動調子從兩個相互依存的因素：內容與剪接率產生的；剪接率與發揮效果的內容連合的時候，可以產生感動調子，但當內容調子不起作用時，就不能產生什麼效果。

(四)相反地依存着：內容調子當與發揮效果的剪接率連合時，可以產生感動調子，但當剪接因素不起作用時，也就不能產生什麼效果。

(五)感動調子從兩個獨立的因素：內容與剪接率產生，每個因素即使沒有另一因素也能起作用。

(二)與(四)的假設可立予打消，因爲獨幕劇里剪接率等於零，但却無疑能產生效果的。假設(一)的存立與否，可引一實例來證明，這例假若沒有實際看到過，必須儘可能清楚地用想像來把它視覺化。愛森斯坦在「The General Line」片中，有一段描寫兩個人，用一根兩端把手的鋸子，在鋸一顆倒下的樹。須先想像普通拍攝時會用這樣的鏡頭：裏面包括人，鋸，樹，鏡頭延長，到足以表示幾下鋸的運動，表明那兩人在從事鋸樹的工作。現在把這想像的鏡頭與愛森斯坦的描寫比較。他先把開麥拉貼近其中一個人，另一個則爲兩者間的樹身所遮沒不見，鋸子佔鏡頭中部，從所見的人的手移到樹的切縫里。第二個開麥拉則拍樹的另一段，其內容與前者相同：除了那木料現

在處於不同的位置，以前的背景也消失了。在片中愛森斯坦把上述兩種隔麥拉的鏡頭交錯剪接：首先，一個人把鋸子拉推到一邊來，然後剪到另一個人輪着拉進鋸子；於是再剪回來，到鋸的忽來忽往，引起一種近乎生理的感覺。

這短剪接法之優於前述的單個鏡頭的表現法，是不容否認的事實，因之剪接率無疑可肯定爲產生感動調子的一種因素；剩下要探討的是它在這點上與內容的關係，這內容在舞台劇是單獨起作用的。

第三個假設，以爲假若內容的感動力減到零，就不會產生感動調子。那麼假定製作這麼一張影片，裏面的鏡頭，表示繪在白底上的黑的方形，圓形與三角形體，而把這些抽象形體循環地剪接在一起。假若讓觀衆對這些鏡頭注視些時候，到他們完全跟它們熟習爲止，然後告訴他們沒有別的了，這就無疑告成了絕無感動調子的基本條件。上面否定假設（一）的時候，已經指明任何鏡頭過渡到顯著不同的轉起鏡頭，會發生一種震驚的質素。假若沒有這，那麼一整個鋸樹的鏡頭，就會產生和愛森斯坦那段描寫一樣多的效果了，因爲後者並沒有給前者的動作細部多添什麼東西。由此可推知，從方形轉到三角形，從三角形轉到圓形，也同樣會產生一種震驚感，在這裏展示的感動調子，但是否定第三個假設，因而肯定了剩下的第五個假設：卽形式對列或剪接率，正和內容同樣可

[illegible]產生感動調子。

剪接調子的控制

現我們要說明的是：一聯鏡頭形式間產生的激動感或剪接率產生的剪接調子，是怎樣高揚或低落的，要怎樣才可以正確地加以控制。接續鏡頭間的衝擊引起的震驚感是極迅速地成長的，但在消失時卻佔相當時間。證明這事實的是：那鉛木的場面產生蓄積累增進的效果，那震驚效果一個比一個鏡頭進展成長着。假若震驚感的消失和它的增進一樣迅速，那麼觀衆只會感到一聯串瞬間的興奮，最末「割脫」後的效果總量並不會比第一個「割脫」後有所增加，圖解（一）使這理論比較清楚。中斷的弧線 $E_1E_2E_3E_4$——表示剛才否定的那效果隨即消失的假定。直線 $A_1A_2A_3A_4$——表示「割脫」，這些線與X軸的交切點表示剪接的時間。這里剪接率為每分鐘一百二十「割脫」。這和此後的圖解里，感動調子都表示在每「割脫」後過五分之一秒時才增進的。這是鏡頭畫面可能給人印象的最短的長度的約計，從而較之更短的鏡頭根本不會產生效果，較長的鏡頭的這一部分當然也不會產生效果。

現在要說明剪接調子怎樣積累提高的。可設想感動調子在一「割脫」後，某個時間終要落到零點。因之會有一種鏡頭長度，這裏面感動調子剛够達到零點，而另一「割脫」還沒發生來把調子重

復提高。這是不產生積累效果的最小的鏡頭長度。這最小的長度若再縮短些，就會在那剪接點留下少量的感動調子的積餘，就會增加到下「割脫」的效果量上去；鏡頭越短，這積餘愈大，剪接的積累效果也愈大。於此可見剪接調子跟着剪接率俱進。圖解（2）與（3）表示每「割脫」後增加總量的感調積餘，結果四秒鐘後，半秒速率所產生的剪接調子總量比一秒速率所產生的要大得多。

但利用同一速率來給每「割脫」增加剪調積餘，還不是提高剪接調子的妥當辦法。因為還有一個妨礙剪接調子產生的因素在作用着。剪接反復發生成為愈加經常的時候，震驚感就愈益消失其尖銳性。因之頭幾個「割脫」後，剪調的增益就減少起來，至於只能夠藉前述的積餘之助來光只保持效果總量不變，因之要使這效果總量增進，必須不斷增進剪接速率，這是又一個幫助產生剪接調子的因素。

因之剪接調子在圖解中的完全的弧線，可用圖解（4）里的T線來代表。如上所述可調變兩個因素的作用，一是積累的，一是制約的，開始是前者佔優勢，到後來則是後者了。制約因素在短鏡頭的系列，較之在長鏡頭的場合要更快地作用，因為在前者更容易熟知這「割脫」的時候，從而制約因素在效果上是與剪接率成比例的。但一定數目的鏡頭，不管長的或短的，在剪調已增進上，總會發生同樣的減殺，可推想經過相當時間，積累的與制約的因素就會相互抵消。弧線T所指的，

便是一驕鏡頭長度或剪接速率產生的剪調，在兩重因素作用下的終局的固定的價值。這弧線從性質上說只是大概的，但還可用來表示剪接調子，如何在第一個五分之一秒的放映時間之後，當鏡頭最初可辨識而顯出對比的時候，就迅速增進着，然後如上述那樣跌落下去。

內容調子，剪接點

剪調研究要於導演有何用處，必須繼之以內容調子的研究，然後把兩者結合起來。我們首先要研究內容調子不像剪接調子單只一條弧線，後者只是假定在內容效果減到零度的場合說的。一部影片的材料的效果或內容調子，乃從好幾個要素產生。一個鏡頭畫面可有相當的內部的美，但對於它所在的段落可以很少關係；這畫面也許非常重要，但對觀衆可以熟悉到一經過目隨即了然；再或畫面不怎麼重要，但因爲是含蓄的或顯然矛盾的，其領會需要較多的精力，超過它在片中的地位所要求的。內容調子會從一切在一特定的鏡頭里作用的因素產生，這鏡頭一經出現就會以各樣的速度發揮其充分的價值。這發揮也可用圖解來表示。內容簡單而顯著者，會在吾人心里產生突然的效果。但當它的全部內容看完了，厭倦感即會插進來，正如在剪接調子的場合，效果就會減少。反之假若鏡頭含有繁重的內部美的材料，或含有前後情節里的意義的，那麼它的充分了解就比簡單的鏡頭要更加緩慢，所產生的效果也隨之更大。這兩種型的鏡頭，在圖解(4)里各以5(b)與5(c)代表。對

繪畫較之對電影更有研究的人會感到驚奇：電影畫面效果在出現後最多幾秒鐘就可全部領會到，但一幅畫卽使長久地注意地觀賞，也許絕不會做到充分了解的程度。這是因爲鏡頭的目的是輔助的，不是自足的。合成作品的較大的單位，乃依存於這較大單位所由構成的許多的鏡頭單位。因之每個鏡頭只是增加一斷片的效果到那整體上去——這斷片效果乃從鏡頭的上下線索，它的內容，以及它的剪接來的。

要控制剪接調子，須先能自由處理鏡頭長度，要做到後者，就不得不顧到上述的內容效果的發揮率。因爲任何鏡頭的剪接，都必須恰在那內容弧線的頂點，卽發揮着內容調子的最高價值之點。假若鏡頭在達到這最大限度的價值之前剪接，則等於在觀衆還沒有把這鏡頭充分領會之前就把它移開了，在觀衆就會起不滿足之感，假若在這最大限的價值發揮之後剪接，則因爲觀衆早已領略鏡頭的全部意義，對這鏡頭的延長也會感到不耐煩。

因之，我們爲要造成緊張感，需要迅速的剪接率的時候，自必剪短鏡頭，利用短鏡頭的剪接所產生的感[illegible]調子的擴大量；但這場合所剪接的鏡頭的內容材料，必須選擇在意義與構圖上單純明白，在觀衆可立刻加以領會把握的。又假若要造成莊嚴的或悲劇的效果，需要緩慢的剪接率的時候，自必需要長鏡頭，減殺較短鏡頭造成的不必要的騷擾之感。這場合就可容許選擇那些[illegible]有內面

美或較深遠的意義的材料，這會較之前述的(二)(三)代表的內容，達到更高一層的感動調子的價值，更深刻地打動着觀衆，要之，剪接率的控制，也就是鏡頭長度的控制，這是必須以相應的鏡頭內容爲條件，必須以所選內容材料的效果發揮率的遲速爲條件的。

韻律蒙太奇種種

鏡頭長度與內容密切關聯着，剪接調子不僅須由控制內容而獲得，在效果上也是應該與內容結合的。可知韻律蒙太奇所引起的感情，未必限於鏡頭形式對列造成的那種純粹的激動，它常是依附於所剪接的鏡頭內容，因而加強這些內容，或使之迫切，或使之嚴重。因之沒有那一類的剪接必須佔主位，剪接的種類須隨內容需要而定。

強弱的　我們不妨把韻律蒙太奇分作幾類，強調的韻律，乃利用迅速的剪接率，造成迫切緊張之感者，這是較常用的，試回想前舉「愛我今宵」片中的追趕場面。弱調的韻律，乃利用緩慢的剪接率，造成嚴重的悲劇的效果者，惟慢剪接的使用必須謹慎，關於這點我們與作進一層的探討：

音樂的　雖然我們說過照例必需慢剪接來產生悲嚴的效果，但並非任何種慢剪接都合用。剪接緩慢而不規則者，只會妨礙導演的意圖；但一種寓變化於整齊的節奏，如在音樂中使用的，即使不會產生積累的剪接調子，却會是有助益的，注意的觀衆會把兩個鏡頭「割說」間的間隔保留在心

頭，然後把它與其次的間隔比較。正如 Scholar Gypsy 的讀者，會把那詩節第一行的韻律的語調的回響，直保留到第六行重逢這語調的時候來應證一樣：那期待的長度增加了最後的滿足。因之，用一聯的期待，滿足與不滿足，可使觀眾感覺到大批的韻律的節奏。假若節奏距離太遠或過分複雜，就會陷於混亂或不可捉摸；但實踐會增進可有利地使用的範圍。

韻律蒙太奇要是沒有其他功能，則至少可取這樣的方式來喚醒並維持觀眾的注意。舞台上早已認識：要不勉強觀眾的注意，速度的變化是重要的。最深湛的悲劇要能最辯地表達出來，不能單用最緩慢的方法，即使調子是最強烈的；必需在某部分加快，以提高其他部分的緊張或危機。舞台上做到這點，往往是放鬆或加快說話的節奏，使這些節奏，彼此相對，並改變人物的集團組合，這些設計在電影是不能像在舞台上那樣廣泛地應用的，要是電影必得發揮它特殊的性能與魅力的話。韻律蒙太奇以及與之相應的構圖，是最好的代替方法。「十月」片可作範例：在兩個半鐘頭的長度中，始終沒有使觀眾疲倦或饜足，雖說那一串發展到十月革命的錯綜的事件，對外國人是並無特殊興趣的。相反的是「The Wandering Jew」(Elvey, 1933)，放映不到兩小時，却立刻令人起沉重滯遲之感。這兩部影片，都要達到一段必須非常遲緩，給人極深刻的印象的描寫。在「十月」片是冬宮里臨時政府與蘇維埃舉行談判的可怖的緊張場面，在「The Wand ring Jew」片里，是猶

太人細在樓上的焚燒場面。愛森斯坦給觀衆準備好欣賞的心境，卽激動他們，使他們發生深的興趣；當然這主要是由於影片內容材料的進展，但仍有一大部分是由於剪接的速率與節奏的變化。他的緩慢的段落是十足的成功。反之，Elvey 所處理的雖是人情的故事，比起解釋歷史的題材來佔着種種便宜，但卻在一開始就把觀衆的注意弄遲鈍了。他的影片以緩慢的，不規則的速度進展着，因之那最後的場面，雖然本身極感動人，觀衆卻對之麻木而無反應。

對比的 在韻律蒙太奇裏有個實驗的領域，也許發展到後來，會較前者更有收穫。剪接的節奏韻律不是用來加強內容，而是用來與內容對比，卽以獨立的意義的線索進行。許多 James Joyce 的散文近作，都要求讀者同時領會一批各別的節奏與意義；當然危險的是，理解會艱難到消殺欣賞的程度。但這危險不是無法避免的；觀衆現在新影片的潛伏的含意與對位的聲響，必然比默片或聲片初期要還爲敏感；同樣，將來的電影觀衆，也必會注意到剪接的節奏韻律，它所傳達的微妙的調子；在影片的明白的因素上，這與是無從知覺的。對比的韻律蒙太奇的例，將稍後舉出，待各種蒙太奇的關係弄清楚以後。

段落間的 以上講了強調的，弱調的，音樂的以及對比內容的韻律蒙太奇。剪接是不僅分隔着鏡頭，也分隔着段落的，因之韻律蒙太奇也存在於段落之間，快剪接的段落，往往與慢剪接者對

列，因而相互强調。效果愛森斯坦的「波坦姆金」片中的剪接技巧爲例，這表示着强弱變化的韻律，如何不僅在鏡頭間，而且也在段落內靈活運用着。

「波坦姆金」由三段較大的運動構成，每段裏面又分佈着無數的較小的運動。這裏所謂運動，已經不僅僅指畫面材料的（鏡頭內的運動，運動的截斷，鏡頭到鏡頭的運動的連續），而且是指通過剪接的控制，表現着更明確的節奏韻律的運動。

片的開始的運動不快不慢，使用着幾個長度均等的鏡頭：動盪的海，水手起居間的搖床，水手們早晨的活動。從這幾個鏡頭，漸漸轉入水手們對軍艦當局的抗議，爲了艦上給他們吃生蟲的肉食；於是鏡頭的剪接在觀衆不知不覺中加速，到了水手和軍官衝突時調子愈益强烈，到最後水手叛變取軍艦而達於最高潮，這里是用逐漸强烈的畫面斷片（近鏡頭和角度攝影），以及愈益緊急的剪接調子來完成的。從這一運動的高潮，逐漸退入一聯平靜的場景：一個水手的葬禮，用極長的迴轉的鏡頭來拍攝，這些鏡頭都以平靜的緩慢的速率進行着。

第二段的運動是迅捷有力的，這時「波坦姆金」戰艦已經在水手們的控制下駛入海港，高興的羣衆在海港的階級上歡迎着；這時候動作立刻開始了，鏡頭都充滿着運動；旋轉的遮日傘，微笑的面孔，招動着手的歡呼，載着食品駛出的小船，甲板上的水手們，這里的韻律是任意的奔放的，變

化多端而極盡巧妙。但突然意外地還歡快的情趣爲另一種韻律所破壞，這就是那正在向羣衆奔來的殘酷的哥薩克騎兵，他們的規律地進行的連續不斷的馬蹄聲，這兩種對照的進行，成爲兩個對立場面的基礎，把雙方的衝突，推進到那大屠殺的高潮的頂點：放槍的士兵，慘叫的受傷者，翻倒的嬰孩，車子，——這些急促而錯綜的近攝，反復交替着出現；到這場面衝突的焦點，更插入人腿，踏殺和血迹的閃片，這一切都和此段開始時的歡快情趣作抵消的對照。到這地步，愛森斯坦還絕不許緊張鬆弛，反而愈發加速調子，到最後他並不解消這場衝突，反把它突然截斷：這一面在觀衆心裏深刻地留下這場面的慘怖的影象，而且使他們以異常緊張的情緒續看下一場面。

接着第三段，和上段結束的緊急對照，開始是水手們的緩慢的動作，他們正在聚精會神，等候敵方的進攻，這里鏡頭是長短適中的。水手們知道沙皇的艦隊正在逐漸駛近的時候，他們的動作就逐漸急速起來，在他們準備防禦中，興奮的情緒逐漸高漲，這種興奮，利用迅速轉換的鏡頭與斜角度的攝影來加強着。沙皇的海軍出現的時候，衝突的動力更加增進：交替出現着「波坦姆金」號上的水手和對方艦上的水手的鏡頭，雙方艦上抽動着的蒸氣機，裝彈的人們，被推入炮身的子彈，在鏡頭內不斷上升的大炮——這些極大的「特寫」，創造了一種異常的緊張，這所有的鏡頭，都安排在一種急迫的韻律中。

但接着這場景來的却不是一個頂點，而是一種使人焦急，不能預算其結果的情况：艦在互相接近了，砲在瞄準了，斷片的交替，却突然拖慢到爬行的速率，當「波坦姆金」號的水手等候敵艦攻擊的時候，彷彿使一切動作都停止，這個延長的停頓，使觀衆屏息等候着，彷彿親身在經歷那些受攻擊的水手們的遭遇。正當動也不動的等待着，這靜默的緊張快到頂點的時候，對方艦隊却扯起和平的旗號，一砲不發地駛過「波坦姆金」戰艦，於是緊張情緒突然舒解，水手們前擁後擁的情形，用一聯狂亂的閃片把捉着來表示，這就把觀衆剛才被壓抑着的情緒突然解放出來。這些鏡頭的迅速的進展，給戲劇的最後瞬間以一種豐盛的紛繁的景象，觀衆們已經疲倦了，影片也就完結了，這結尾的調子却留給觀衆以莫大的愉快。

蒙太奇：基於內容對列的

一個鏡頭接着另一鏡頭，這前後鏡頭內容若是對立的，則兩者將在觀衆心里衝擊，完成辯證的發展，或產生含蓄的意義。這樣的內容對列的蒙太奇，在電影技巧中佔有極重要的地位。這是因爲電影的純視覺的手段，有個致命的缺陷，即不能表示抽象的概念；而內容對立所形成的含蓄，却恰是彌補着電影的這個缺陷的。

表達純視覺手段所不能表達的一般概念，爲蒙太奇的最重要的功能之一。且看 V. Sackville-West 的詩「土地」（The Land）中，有着如下的句子：

而無限與謙卑是一致的，
因之棕色的作籬人，穿過黃昏的小巷。
在回家途中，從那禾堆上看見，
鐮刀在手，鐮星在天。

語詞喚起普通概念的力量如此之大，詩人常把概念的陳述放在最先，之後才用一特殊例子來說明之。但在電影，那詩句：

而無限與謙卑是一致的。

不是用直接的視覺手段可能傳達的，謙卑只能譬之以謙卑的實例；無限就完全不能圖示。但電影將會受到一種不幸的限制，要是它不得不拘泥於特殊事物，這後者在詩人與戲劇家，卻可以非常輕便地總括作概念的陳述的。

對這缺陷從來很少避免之法，至少就影片的原始的成分說。誠然在動作與語詞陳述的部分，可

能像戲劇文學那樣表現含蓄的意義，但若電影要沿這些路線轉化爲較精妙的傳達媒介，則就只有更接近舞台方法之一法。但這樣做就必然要放棄電影的特有的魅力（活潑的畫面轉換），同時到底也不能獲取着舞台劇的長處（活的演員的登場）。因之較好的表演，更明白的表情，更露骨的對話，凡此雖可提高電影劇（Screen play）的水準，但還不如直截應用於舞台劇本身；電影劇缺乏着電影與舞台雙方的優點，最多不過是舞台劇的副產物而已。

蒙太奇種種

初級蒙太奇（Primary Montage）　但另有一個方法，可使聲音因素（語言）留出來在片中擔當獨立的對位的任務，這便是初級蒙太奇，即鏡頭內容間的對列構成法。現在回到上述「土地」中的例子。拍攝這場景的習慣方法，大概會如下述：銀幕上我們看到作難者在沿一條小徑跋涉，開麥拉追隨在他後面，使他在鏡頭裏保持同樣的位置。他在身旁擺動他的鐮刀，開麥拉就把捉着鐮刀的形態，然後慢慢迴轉到天空中，到面對那與鐮刀相似的星座而停止。觀衆對這鏡頭的反應很明顯，他們絕不會領會到這鏡頭的含蓄的。但若反之，用固定開麥拉攝一鏡頭，表示鐮刀在那人通過的時候擺出着，鐮刀的形態可使成爲最後留給觀衆的印象，若必要可略借助於「慢運動」。現在剪到另一個靜鏡頭，表示天上的鐮形星座，於是觀衆就給看到鐮刀與鐮星間的清楚的類似，不致雜入

步行的人，移動開麥拉，天上無關的部分，普通方法離不開這些成分，反把所要表現的要點弄模糊了；地上與天上的鐮刀的觀念的衝突，現在就會產生一個總括的類似觀念，這由於那作雛者的識見模樣與天上的莊嚴燦爛的對比而愈加顯著。

在這領域里放過表現機會的例子不勝枚舉；導演往往使用一段對話或註釋的講白，在這種使用的場合，往往稍用思想就可發見蒙太奇表現的機會，再或者說明白僅僅重複着原已十分明白的觀念而已；這些缺陷各舉一例於後：「英宮祕史」（原名「亨利第八的私生活」A. Korda. 1933）中，Anne Boleyn 爬上斷頭台的梯級的時候，注意到天氣，而說着天時的美麗，這里就剪接到 Jane Seymour 在進行結婚的準備，說着差不多一樣的關念着天時的話。這里並列着一個簡單而重要的對比，但因為方法的幼稚，把原可作到的效果弄模糊了；雙方的說白的勉強的符合，兩個完全不同的發音地區的轉移，就把對比的表現破壞，這種對比要不直截簡樸是不值得採用的。這場合假若導演用優秀的低角度鏡頭拍攝 Anne Boleyn 登上斷頭台，襯在夏日天空的背景里，然後插接入 Jane Seymour 顯露着愉悅的心情，在從她的窗戶眺望浴在陽光中的花園，這兩個鏡頭的對列就會產生所需要的效果，不致像這片中的原有方法那樣，帶着種種費力的累贅的成分。

第二個缺陷見於「Industrial Britain」（Grierson-Flaherty 1933），此片企圖表示在現代

工業的煤烟，廣大的規模與大量生產之後，仍然是技術人員佔着主要的地位。片中表示這點的蒙太奇是很不錯的。技術專家在使機器運轉準確；老人們仍在吹精緻的玻璃製品，就像他的先輩幾千年來吹着一樣；這些人的工作是表示和複雜的機器合同作用着的，這表明着一般人認為機器已經代替了技術人員的見解並非事實。在這樣的鏡頭的安排中，含蓄的意義已經極為明瞭，但導演卻在映像影片之外附加上一聯串的講白，這在大部份僅僅是重複着畫面已經表明的東西而已，彷彿觀衆感察到非這樣重複不可似的，結果終不免於引起累贅的反感；導演對蒙太奇比較理解者，可使視覺地傳達的一般概念非常顯明，但絕不會像講白的重複那樣顯得多餘，只要使畫面的內容豐富，即在比較敏感的觀衆也不會不接受的。

對位的蒙太奇（Contrapuntal Montage）　我們已經表示，現在的影片中使用的聲音的任務，在很多場合是可以用鏡頭的手段來完成的，因之聲音要素就可給解放出來，令它以獨立的意味與對位的方式來跟映像影片協同表現。這樣的表現手段已在第三章裏說過；但還有更進一步的更錯綜的音與像的表現手段，乃屬於蒙太奇的領域；我們已經看到，兩個鄰接鏡頭的內容，不僅有它們自身的效果，而且可產生由它們的交接發生的第三種效果；同樣，映像影片方面，一個鏡段可產生單一的效果（實際當然是內容調子與蒙太奇的複合體）；其同時的聲音則可產生另一種各別的不同

的效果；這兩者在觀衆腦里的衝擊，就會産生第三種效果。這便是對位的蒙太奇，即聲音段落與畫面段落的對列構成法。茲舉一例來表明這種蒙太奇的清楚而正確的理解，可對導演有多大的幫助。

「The Rebe」片中，敍述一八〇九年巴伐里亞農民抵抗拿破侖侵入他們的國土的故事。其最後一段有如下述：

三個叛亂的首領在一次敗仗以後被俘，宣判受槍決處分。他們站在行刑的射擊隊之前，聽讀判決文，這部分的聲音始終是寫實的，"射擊隊開槍，於是我們看到叛亂者，倒在地上掙扎。然後隱約聽得一片愛國歌的聲音，我們看到從三個仆在地上的身體，升起他們的鬼魂的影子，勇敢地唱着他們的歌，在農民軍的最前列行進，升騰到遠處雲端，最後歌聲高漲到結束的時候，他們就隱沒入天空之中；巴伐利亞人的可貴的獻身精神在前面已經很好的表達過，和最後這些鏡頭所表現的精神價值的笨拙的概念並列，是令人起異樣的不調和之感的。

要是已經確實把握對位蒙太奇的原則，則就可取如下的蒙太奇方法來解除上述處理上的缺陷。叛亂者的被俘可配合着那最初的進行曲的隱約的調子，當他們給帶到法場去處死刑，射擊隊把槍瞄準在他們身上的時候，這調子可增進强度。到他們倒在地上，歌聲可升至頂點，彷彿從龐大的巴伐利亞農民羣衆發出的合唱的洪流，於是影片告終。這里取消了自然音響，也許有人會加以指摘，但

須知動作如此熟悉而淺明易解的地方，自然音響並無需要；例如宣讀死刑的判決詞的噪音，槍殺到射擊的位置的雜音，以及稍後射擊的槍聲等，都是觀衆可以預料而很少產生效果的。因之對位的蒙太奇，實際上是有益無損的收獲；叛亂的可恥的不復以及叛亂領袖的數個失敗，和那敵聲的逐漸高漲的勝利調子，形成對比，這就是非常顯著而有力地激發另一種觀念：這一種民族並未消滅，雖然蒙受着失敗的重壓，但精神上對拿破侖並不屈服，他們在懷念着他們的英雄，準備犧牲生命來爭取國土的自由。

當兩個各別的然而對比的現象要呈現在一起的時候，則這種對位蒙太奇的方法就可聽憑導演採用。以前對無聲片的探究與實驗，現在看來並不已經完全無用；因爲這些探究與實驗，大部份是在發見聲音的對等物，用以補償聲音本身不存在的缺憾；這亦是蒙太奇的有利條件，因爲對位蒙太奇是聲音與映像兩個整體的合同呈現：一面是默片，構成自初級的，韻律的，含蓄的，觀念的蒙太奇，同時省略着聲音的；一面是音譜，構成自語言，自然音或音樂，有着獨立的意味的。這兩個整體爲了分析的方便可分開來講，然而是相互補足的統一體，導演必須合在一起來設想的。

次級蒙太奇（Secondary Montage）

次級蒙太奇毋需解釋，從總表看來，可知其成分爲前述較低級的蒙太奇的產物。次級蒙太奇爲初級蒙太奇，對位蒙太奇，韻律蒙太奇的綜合構成。

含蓄的蒙太奇（Implicational Montage）　因之我們進而討究含蓄的蒙太奇，這是初級蒙太奇的一種引伸，雖是微小，却頗有用。兩者都是指兩個觀念的衝擊產生第三個觀念的，惟這兩個觀念在含蓄蒙太奇是從繼續的段落來的，在初級蒙太奇是從繼續的鏡頭來的。前面建議的「英宮秘史」片中的缺陷的修正是初級蒙太奇的例，因爲這是單純化爲兩個鏡頭的構成法；但前述「Industrial Britain」片的主題却是屬於含蓄的蒙太奇的。可再舉出這兩種蒙太奇的例子，以示它們的相似與差別。Basil Wright 的「The Country Comes to Town」片里有一個短鏡頭，表示一只兔子在地上細嚙什麼東西。其次的鏡頭，表示田野間一批婦女俯身在某些植物上，在把它們細起來。這是初級蒙太奇的基本用例，用以壓縮表現的。兔子在啃嚙，必然會和萵苣的聯想連結着。萵苣的觀念從第一鏡頭發生，而後帶入第二鏡頭，於是這鏡頭里的婦女們可知是在細紮萵苣了，雖然這萵苣因爲鏡頭距離遠是看不見的。第一鏡頭本來是無意義的，但在和另一鏡頭的正確的連接中造成了蒙太奇效果。這里用的迂迴表現法，使這細小的事件分外生動，絕非普通的「特寫」所能做到。這是因爲含蓄的表現，差不多總是比顯豁要更有力量。

同片也可看到另一個含蓄蒙太奇的範例。開始的一段描寫一隊徒步的旅行者，站在邱陵突處眺覽景色，接着幾個鏡頭，表示一片廣大而平靜的圖案形的田野，一望相連的波動着的草地，庭園

中悠閒地從碗里播撒出食物來餵養雞。次一段開始為現代的養雞場，這里雞是用科學管理方法檢查登記着，但它們仍然在爭取着食物，一如以前在舊式環境下一樣。這段之後繼續表示現代的養花，植菓，製酪的方法。僅只使用着蒙太奇而不依賴言語或文字，這些短而簡單的鏡頭系列傳達了如下的觀念：旅行者只看見鄉間的浪漫蒂克的美，想像它現在還像幾百年前那樣進行着，緩慢而平靜，遠離着都市生活的忙亂與繁雜。但事實上這是完全不真確的。鄉間是與城鎮緊密地協同着工作的。科學在驅策着雞（雖然它們不知道自身在那工業機構中的地位，仍舊過着同樣的家常生活）。科學使牛乳的出產規則化清淨化了，科學使農業勞働轉為技術的操作；科學並不殺害鄉間的羅曼斯，但在其詩的性質之外，更加上效率的嚴格性。

意識形態的蒙太奇（Ideological Montage）

我們現在要講到意識形態的蒙太奇，即所表現的觀念與觀衆的成見的對列，這是要解明的蒙太奇中最後的，也是最困難的一種；倒並不因為例子不常見，而是因為個人的意識形態，以社會層，政治見解與宗教信仰的不同而差異極大，一個觀念會對某一種人的意識激發劇烈的蒙太奇，但一到另一種人的意識體系里却就可以流暢地通過去。

Alexander Room 的作品「The Ghost That Never Returns」，開始在一個南美國度里的礦區鎮上的監獄場面，囚徒的單調而苦楚的鐵鏈，在不斷威脅蹂躪他們的武裝看守們，這些鏡頭插

接在粉飾的標語如「人道」「正義」與「文化」之類的字幕之間；同時監獄建築本身，也表示是按現代的科學方法設計的。意象很清楚：南美人用完善的監獄的粉飾之詞來緩和外界的空氣，在一種假慈悲的掩飾下，進行對蘇區革命分子的野蠻的摧殘。

但這段落在蘇聯國外的效果，却完全出於導演意料之外。英美最有教養的人們的意識中，已經存在着這樣的觀念：蘇聯監獄制度是世界上最進步的，實際參觀過的人們都對它的優良設備有着深刻的印象。Room雖然是在清楚地暴露善良的共產黨人，如何在表面的人道的掩飾下受着蹂躪，但這影片在上述的人們的意識中作用的時候，就也不啻在暴露：他們在俄國的弟兄也可在同樣的表面的飾詞下遭受同樣的命運，假若他們爲共同目的的工作稍微過分或不够十分熱心的話。

以上種種蒙太奇，常在一系列鏡頭中，同時或相繼地起着作用：最基本的是鏡頭內容間的初級蒙太奇，同時可加上鏡頭內容與聲音表現間的對位的蒙太奇，鏡頭「割脫」造成的韻律的蒙太奇，以及這後者與內容調子，與聲音表現或其對位效果造成的次級蒙太奇。這樣地構成的鏡頭系列的效果，更可與別的鏡頭系列造成含蓄的蒙太奇，進而與觀衆的意識形態，形成意識的蒙太奇，因而告成一個段落的表現效果。同樣這段落更可與別的段落造成含蓄的蒙太奇，作用於觀衆的意識形態，完成更高的表現單位或作品全體。詳情參照本書結局「電影藝術研究總表」。

各種蒙太奇之例

以上已經檢討了蒙太奇的幾種型，現在我們要舉一個同時說明着各種蒙太奇的例子，我們要選一張大多數人看到過的影片來予以修正，以便儘可能使讀者容易地把這例子視覺化。「瓊斯皇」（The Emperor Jones）從Engene O'neill的舞台劇改編而成，描寫一個美洲黑人的成功之道以及權之的崩潰。他利用着人們的幫助，但一到後者無可利用時，他就毫不留情地加以排斥，這樣他就從臥車侍役的位置，升為一個小島的皇帝，島上他能夠放縱他對虛榮與專制權力的無饜足的欲望。過些時候，正如他所預料的，他的從臣們叛變了；但他已經作了突然離開的祕密準備，因而他開始非常自信地把原定計劃施諸實行。叛徒們却決意要俘獲他，為達到這目的，他們用緩慢而單調的節奏的鼓聲來伴隨着他，雖然他已經遠遠的，穿過森林到海邊去了。

這里就開始結尾的最重要的段落，放映時間佔十五分鐘以上，這部分的影片，首先由黃綠的染色（用來表示月光的）和令人不信的人造森林所汚損；因之，用一個批評家的話來說，這好像是「二等旅館的花房」；但比起所用技巧的錯誤來，這些還是小斑點。這一段的目的是要表示那黑人從皇帝的尊嚴的驕傲，降落到野蠻人的卑屈的恐怖。過去他生活中的事件縈擾在他心頭：例如當場

會殺了他的朋友的骰子戲的場面，被判在裏面工作的鐵鍊隊的情況；於是爲設法避免這些記憶，就回想起他早年參加的浸禮教堂來。每種記憶都活現在小獎牌形的幻影圈內，安插在樹叢之中或森林的圓空隙部分。瓊斯皇恐怖地畏縮起來，爲要驅逐這些幻影，只得把那些留作抵禦追逐者用的子彈向幻像射擊。這表現方法的效果是可笑的，觀衆被留難在眞實的森林與想像的事件的中途；原是眞實的森林，現在反化爲非現實，而獎牌形的幻像彷彿是怪異的現實存在，絕不是激發瓊斯皇的恐怖的幻像的本體。

現在把這表現法來和蒙太奇方法比較。必要的是使映像影片不受損害，俾得毋須改動鏡頭畫面來產生最大量的可能有的效果。達到這目的，瓊斯皇應該先從低角度的鏡頭攝取，描寫他昂然踏着大步跨入森林，離棄他的皇國就像他從前跨進去的時候一樣。但當狡猾的疑竇與恐怖開始襲擊他，開麥拉就應該逐次升高，直到從樹頂俯瞰拍攝，描寫他倉皇地穿來穿去的不幸的渺小的姿態。適時候開麥拉應該降落下來仰攝的只是那樹的軀幹，用以表現那最初威嚇他然後壓倒他的龐大與神秘。這樣的意味的效果，當然是選用初級的與含蓄的蒙太奇，從剪接在一起的固定鏡頭造成的。爲了馬上要充分地非寫實地使用聲音要素，必須在映像影片里找出和那單調的鼙鼓聲相當的對等物，這鼙聲是以其野蠻的聯想作用逐漸地動搖着瓊斯皇的驕傲的自信的 。這便是使用韻律蒙太奇的地方。

我們剛才說過的那些鏡頭，必須按照一種近乎劃一的固定的節奏來剪接，時而略快，當恐怖開始抓住他的時候（這里把畫面材料簡單化），時而稍微慢下來，當他暫時恢復自信而寬心的時候（這里可用較頂大的畫面材料）。

現在可移到聲位的蒙太奇：我們發見聲音因素方面已經清除了純寫實音的侵擾，因之鼓子的轉轉聲，鐵鏈隊的囚徒揮舞着斧的斷續聲，浸禮教徒的歌詞，即可發揮它們的充分的價值：這些主觀音的強度逐漸提高着，描寫瓊皇帝在他的回憶的重壓之下，逐漸墮在野蠻人的恐怖里 。這些真實的，主觀化的聲音，森林中的空虛的靜默，以及瓊斯皇的狂亂的興奮之間的對比，較之原片中一個迅速地自言自語的形像（瓊斯皇），對一個站在樹叢中的模糊的形體（幻像）作姿勢，在效果上要遠爲優越。每個主觀事件的結束爲連響手槍的畫面，這必須不致令人誤會，以爲在用子彈槍斃鬼怪。這鏡頭必須在最初彷彿發生在那正被聽着的真實世界里的，但隨即改正這種錯覺，因爲發見了那連響手槍在對着空虛的樹林瞄準，以及那聲音是空洞地響着的。

最後，這整個段落會建立在觀念蒙太奇之上；因爲我們已經知道：那黑人熱烈地渴望文明生活的安慰與力量，而把野蠻人的原始的習性比我們更緊密地隱藏在表面之下：這就是爲什麼瓊斯皇渴望覺得統治，以及他之突然可哀地失敗，至於動物的死亡。

消殺蒙太奇的因素

有幾個因素可聽憑導演用來消殺蒙太奇的作用。這些因素大部分已在上章說過，可在不同的程度上影響着蒙太奇的可能性，我們要按其輕重的次序來講述；同時種種蒙太奇所受每種消殺因素的影響亦各不同。爲減少檢討的複雜性，只須說低級的蒙太奇，在每種場合要比高級的更受影響，因而使用消殺因素的結果，是等於使電影更接近舞台。真正的電影，下定義說，是那些只要可能使用電影固有的表現手段，就絕對屏棄舞台方法的影片。舞台劇優於電影劇(Screen Play)的問題已在上面說過：真實的影片優於舞台劇(在爲更豐富更精緻的表現手段的意味上)必須留到將來去解決。但卽使那結論終於是否定的，今日也不可先作如是想；導演應該負責在借助於其他藝術之前，先努力開發電影本身領域中的每種表現的富源。因之，消殺因素是作爲例外的武器才加考慮的；它們的合理的使用，只在它們造成的高級蒙太奇(舞台與銀幕共通的)，在效果上遠過於它們所消殺的低級蒙太奇(電影特有的)的時候。最適於電影的題材或處理方法，必是最能使消殺因素處於從屬地位的。

純寫實音　完全寫實的音，在製作實踐上與精緻的韻律蒙太奇是不相容的；只在極例外的偶

然的場合，十五或二十個鏡頭里的對話長度，會恰與那些爲不同的（節奏的）目的決定的鏡頭長度正確一致。也許有人會建議，爲了顧全韻律蒙太奇，可使對話相當短，以不致妨害獨立的剪接爲度；但這是做不到的：第一、沒有合適的理由不能讓說白在中途停頓；第二、韻律蒙太奇常要求鏡頭短到五分之一秒，這麼短的鏡頭內是不可能聽懂說白的意義的。反之，寫實的對位音，却與韻律蒙太奇十分適合，前舉「逃亡者」片中罷工集會場面，便是這兩種方法連用着的例，不待說，聲音的更自由的使用，對韻律蒙太奇就更不會有何妨害了。

顯著立體　高度的立體感會使每種蒙太奇（雖然在不同的程度上）笨拙化，會使一地到另一地的轉變太過突兀，至於使觀賞者難於忍受，彷彿把身體跟着移轉似的。這妨害當然以映像的立體性的顯著的程而定。

「割脫」的代替　「割脫」的代替方式，如「淡」，「圈」，「化」，「割」之類，常會減弱甚至破壞韻律蒙太奇；但在極少的場合，例如把「化」理知地使用時，可以加強初級蒙太奇。

開麥拉運動　我們已在上章看到，這三種因素——寫實音，立體感與延遲的轉換技巧（即「割脫」的代替）——只是偶然存在的，因之對低級蒙太奇並無絕對的過不去的妨害。但有一個消殺因素却會時常逢到，使我們不得不作嚴格的決擇。這便是開麥拉運動。上面已經說過，吾人注意

的作用並不能移動開麥拉來做行的；而若因他種關係而容許開麥拉運動，那麽運動愈多，給低級蒙太奇施行的機會也愈少；因爲伴隨前者的流滑，必然會消殺後者所要求的突變。

最足注意的移動開麥拉的用法，是在異於舞台劇的連續運動方式的領域：在柏勃斯脫的作品，當F・A・蒸格納運用開麥拉的時候，有着豐富的運動開麥拉的範例，這些便是本書第二章述動開麥拉節所述的接近的與陪同的運動感的技巧。利用接近的運動感來造成預感的氣氛，只限在這種移動鏡頭和其他鏡頭並列，因而可造成含蓄蒙太奇的場合；因爲若無目的地反復利用接近運動感，企圖造成一種虛僞的緊張感，則效果必然喪失無遺，這是在商業影片中常常發生的現象。陪同的運動感的鏡頭，也只限於能夠用來造成含蓄蒙太奇的場合：陪同着隊伍行列前進的雀躍欣喜之情，只在與普通固定鏡頭的對列中才能發揮效果的；假若需要的蒙太奇是那些遺落在軍隊後面的人們的感情，則自必採取另一種方法：從隊伍進行線旁的一個固定的位置拍攝，讓觀衆看到軍隊走上前來，經過開麥拉。在還沒看到隊伍盡端的時候，就剪接到（用「迴轉」只是不正確地模倣羣人的注意作用而已）另一個同樣的固定鏡頭對向着離開去的人們。恰在次一「割脫」之前，那行列的最後的盡頭經過開麥拉而向後退去了。若把這兩個鏡頭在想像中視覺化，就可發見兩者的對列可恰當地表現別離的感情，這在運動開麥拉是不能如此容易地做到的。

可知以上兩種運動開麥拉，都爲了協同造成含蓄蒙太奇才合理化的；除非有這麼明確的蒙太奇，開麥拉應該保持固定。抄襲比創始容易，導演一不小心就襲用舞台方法，因之必須取一切戒備來避免它。「解脫」保全韻律蒙太奇，固定開麥拉則保全初級蒙太奇；只有最大的藝術家，才能够不顧這種常規，保證他的藝術媒介的獨立性質。

抽象的語詞　最後也是最重要的消殺蒙太奇的因素是抽象。電影等於處在語言發達的最原始的階段，其能直接傳達者只限於特殊的例證。誠然我們可以把情節與人物加以選擇處理，使成爲較廣範圍的現象的典型；而蒙太奇的一種重要的功能，如我們已經檢討過的，是提供一種含蓄的，有時是高度的抽象。但終於要到達這麼一點：要造成一種蒙太奇來傳達某個特定的意義，其麻煩費力會超過引用消殺因素的不利。有時還困難立即達到。例如「三年過去了」或者「X村舍離Y所在五哩」，這些只能用最麻煩費力的方法來在畫面上傳達的。因之先必須選擇造型性質的事實，可由之來造成必要的含蓄的暗示的，藉此把抽象減力到可能處理的程度；同時在編製台本上必須避用「時常」「過後很久」「相距甚遠」之類的用語。當已取所有這些戒備，而且充分開發了蒙太奇，晉樂、隱喻以及比喻等等的可能，仍還可以有這些方法所不能成功地解明的境況，或雖能解明，但費時過多，勢必破壞影片的統一的。在已充分使用電影的固有的手段那類影片中，這種境況不常發

現，但其存在是不容忽視的。

我們已經看到極大量的語言是不容許的，因爲這會接近舞台劇（假若它是寫實地使用的）或近似講課片（假若是註釋地使用的）；但極少量的語言也同樣有害，因爲它絕不能與說話的人物諧合。有兩個可能的解決法可供採用。即或者把語言限於少數段落，這裏面始終寫實地使用着；這是「逃亡者」片中所做的；再不然則用語言來註釋介紹段落，或者補不便用畫面來表現的空缺。這第二種使用場合我們不再作進一層的探究，這場合提供施展對位法技巧的機會，但其所根據的原則已在上面先分解明。至於語言的註釋用法，則可在此舉些例子來參照。看過某些E．M．B影片的，可知註釋的語言極易錯誤地使用；那些影片里每個細部與含蓄都以逐個音節費力地解釋着，忘記了眞正的藝術，乃是使意念發生在心里，並非把它現成地移植在片中的。但如「Roadwards」片，要在簡單的兩卷的限制中，用鏡頭畫面來表現那工廠里幾個單位間存在的關係，這顯然是不可能的，因之用一個解釋者來介紹每個段落，聲明它所描寫的過程在整個體制中的地位；那段落然後只音樂伴奏進展，再沒有聲音來妨害蒙太奇。

再如有建議攝製「Odyssey」者，此片的技巧最好用一說明者來幫助。故事的本身無疑會改編爲沒有說白的有聲片的，但必要的地點與時間的細部，特別在劇節之間的過渡部分，需要語言與文

學的敍述之助。伴着講白的映像影片，可故意使之處於從屬的地位，而且每一個伴隨講白的鏡頭叢而系列可用同樣的。做成荷馬自己在詩篇中慣用的反複的句子與常套的形容詞。史詩將是最近的電影的最好的材料，用短節的語言敍述來連結長段的默片情節，將證實爲史詩影片的最好的處理方法。

導演必須經常以取消文字爲職志。不在鏡頭的蒙太奇與聲音的對位蒙太奇無能爲力之前，不可乞助於語言；只在語言也失敗了，這才可使用字幕。字幕實爲表現一般的概念與關係的最壞的方法。我們已經看到，語言會破壞聲音因素的純一性，但因爲聲音除了在抽象影片外，差不多總是處於比映像次重要的地位，從而語言的效果比起字幕的效果來是較少損害的。須知突然轉折入另一種媒體（文字），就會强力地打斷影片的基本因素（畫面）的連續性。只在例外的場合，這些不利才可避免。這例外有時是在字幕不僅是文字的，同時有着繪畫的意味的場合。最常見的是概展字幕，即字幕雖是留在銀幕的平面上，但看來彷彿在向觀衆衝上來，這就創造成一種突然緊張之感。當一張字幕嫌太長的時候，可把它的內容分裂爲幾個鏡頭來接續着，若導演自己來審愼地做這工作，則分裂的字幕可按他瞬息的感覺，形成任何種需要的韻律蒙太奇的一部分；而若語詞是謹愼選擇，含有驚奇的質素的，則也可造成初級蒙太奇。但照例字幕只是對畫面的連續的阻礙，或蒙太奇表現的

最後的問題而已。

電影藝術研究總表

——詳細說明見後頁

$S_1\ S_2\ S_3\ S_4\ S_6$ ------$Sn+1$代表一列

連接的鏡頭。

$S_1'S_2'S_3'S_4'S_6'$--------------------------$Sn+1$代表一聯

節奏的聲音，所指的每個聲音的限度，

乃定爲同時符合於它所伴從的鏡頭的限

度的。

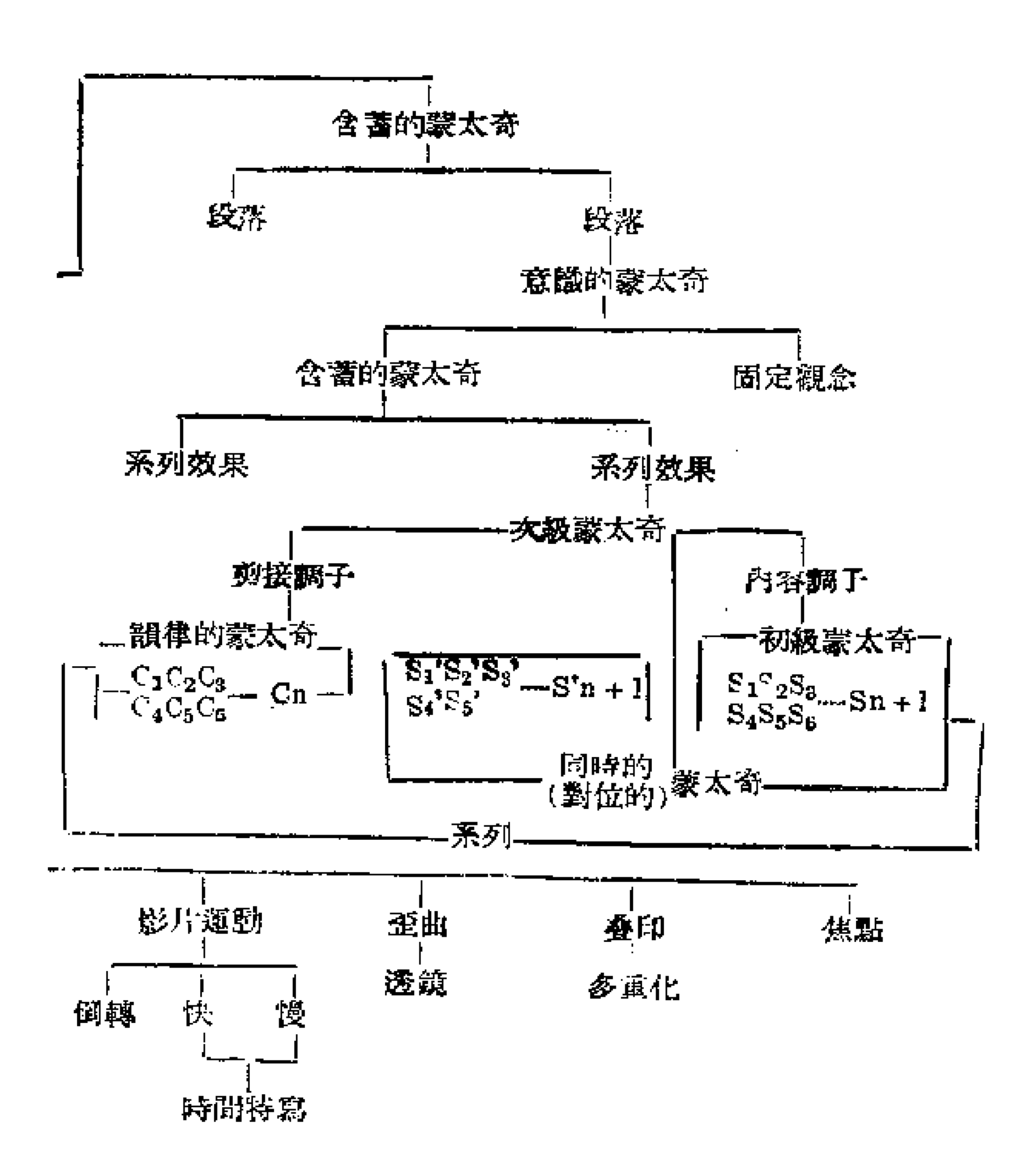
$C_1\ C_2\ C_3\ C_4\ C_5$ --------------------------Cn 代表一聯

節奏的「割脫」，分割看某一長度的鏡

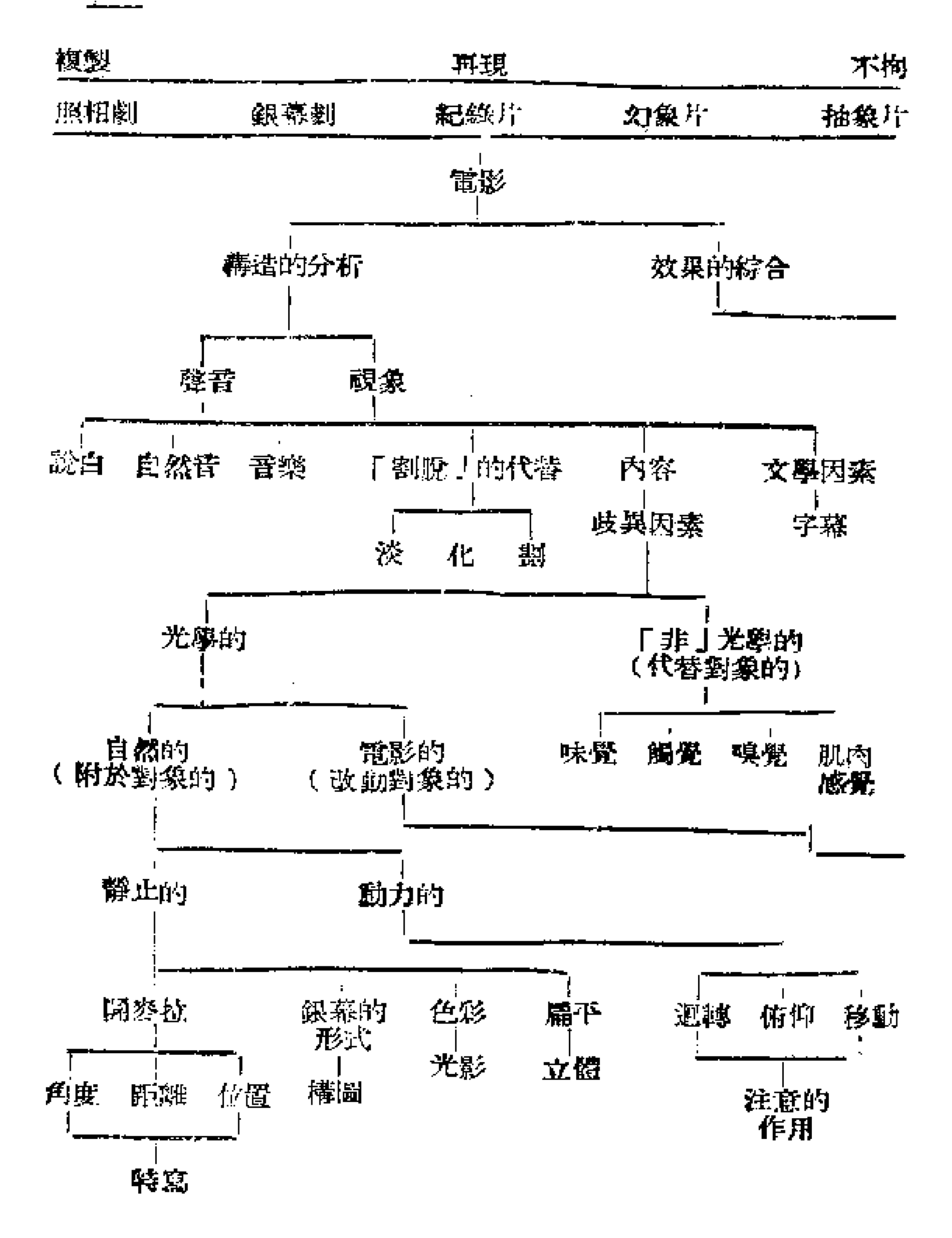
頭系列的。

註： 此表中構造的分析項應從上向下讀，

而效果的綜合項應從下向上讀。



含蓄的蒙太奇
段落
段落
意識的蒙太奇
含蓄的蒙太奇
固定觀念
系列效果
系列效果
次級蒙太奇
剪接調子
內容調子
韻律的蒙太奇
初級蒙太奇
$C_1C_2C_3$ $C_4C_5C_6$ — Cn
$S_1'S_2'S_3'$ $S_4'S_5'$ —S'n + 1
$S_1S_2S_3$ $S_4S_5S_6$ ....Sn + 1
同時的(對位的)蒙太奇
系列
影片運動
歪曲
疊印
焦點
倒轉
快
慢
透鏡
多重化
時間特寫


複製
再現
不拘
照相劇
銀幕劇
紀錄片
幻象片
抽象片
電影
構造的分析
效果的綜合
聲音
視象
說白
自然音
音樂
「割脫」的代替
內容
文學因素
淡　化　劃
歧異因素
字幕
光學的
「非」光學的
（代替對象的）
自然的
（附於對象的）
電影的
（改動對象的）
味覺
觸覺
嗅覺
肌肉
感覺
靜止的
動力的
開麥拉
銀幕的
形式
色彩
扁平
迴轉
俯仰
移動
角度
距離
位置
構圖
光影
立體
注意的
作用
特寫

總表說明

一、此表係「電影文法」著者貝保督斯為特所製，用以表示所研究的表現因素間的關係時，可作總括本書的研究的骨幹看。表中的分類與用語，跟本書所敘述的稍有出入，為便利讀者的理解與比較，除在括弧中註明相當於本書的用語外，特在本說明中作必要的補充與註釋。

二、表中的分析部分，在視像項下包括「割脫」的代替，因為這主要是連接前後的手段，故在本書歸入綜合篇的連續的構成法章；又文學的因素的字幕，在電影不是本質的表現手段，故本書中僅作為消殺蒙太奇的因素來處理。

三、表中的綜合部份，不見有康替尼迭構成法的地位，編者以為，這是因為蒙太奇構成法為更進步的構成法，為包括康替尼迭而較之更深刻的構成法。若把這兩者的相同與相異點一說時，康替尼迭構成法，以敘述現實過程，描寫現實對象為任務，其手段止於選擇省略，其重點在保持敘寫部分的聯關的連續性；但蒙太奇的構成不止於敘述過程，且顯示這過程的動力，不止於描寫對象，且啟發這對象的含蓄，其重點在保持敘寫部分的對立的尖銳性。

四、表中「電影」之上為電影的範疇，茲作簡單的界說如後：照相劇（Photo-play），指完全按照

舞台場面攝錄的影片，承襲着舞台劇的限制：集中動作於狹窄的時空；但缺乏着舞台劇的魅力：活生生的人物（演員）個性的存在。銀幕劇（Screen-play），指雖已打破舞台場面的限制，但仍依賴戲劇表演爲技巧的影片，它一面利用關係剪接（參照第一章用語識別項），讓人物活動在更寬廣的時間空間，而且利用電影特有的選擇擴大能力與轉移觀衆視線的自由，造成演員的表情的細部「目錄」來傳達個性，這比照相劇誠然是進步了；但這細部的目錄式的表現到底也不能代替活的人物的存在，因之在依賴表演之點是絕不能超過舞台劇的。紀錄片（Documentary），史保替斯烏特認爲是最足發揮電影所長的範疇，依他的定義，紀錄片「在題材與企圖上，是人對其所依存的（工業的，社會的或政治的）機構的關係之戲劇的表出，在技巧上是形式從屬於內容。」因之紀錄片不同於所謂教課片（Lecture Film），因爲兩者的題材技巧確甚相似，但後者最多止於紀錄解明自然社會某方面對人的重要，而紀錄片則更須深化這人的鬥爭的戲劇性。紀錄片也不同於一般所謂人情片（Perronal Film，包括前述的戲劇片），後者的主要趣味是在人之間的關係，這關係雖也反映着他們的社會環境，但在片中並不佔直接表出的重要性，雖爲戲劇的，但不涉及社會機構本身。紀錄片之與幻象片，抽象片，更不會混同，因爲它內容重於形式，後兩者則反之。幻象片（Imagist Film），是專以視覺的

比喩與象徵為主要手段的，這類影片依其離寫實的程度來列舉時，則有如表現主義的影片「卡里加里博士」，迪斯耐的彩色卡通，以及早期的卡通。抽象片（Abstract Film），乃依純形式的因素來激發美的情緒的；也許鏡頭攝的是實物（如工廠，作業之類的鏡頭），但鏡頭間可無絲毫實際的關聯，如所謂「電影交響樂」（Film Symphony）是；更進一層的是純以運動的線條，幾何形體等為鏡頭內容，已經完全與實際世界絕緣了，如所謂「抽象電影」「純粹電影」是。以上種種顯露在表中的次序，乃各按其與實際世界關係的遠近而排列的：最貼近的是現實對象的照樣的複製（Reproduction），依賴對象本身（如舞台劇）的表現的；其次是現實事象分解後的再現（Representation），在這過程中已經容許電影的藝術處理了；最疏遠的是不拘於現實世界的形態及其法則的（Randomness），所攝錄的完全按照藝術家或人物的主觀來選擇與處理。